



## SEMINARIO DE PRÁCTICAS PEDAGÓGICA

Belkis Cifuentes Bernal

Licenciada en Pedagogía Infantil - Mg. Desarrollo Social

### LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA QUE ME PERMITE CONOCER MI MUNICIPIO Y VALORAR MIS RAÍCES.

Julie Caña Ortega

Heiddy Quintero Cuello

Liliana Zambrano

Institución Educativa Técnica Tajamar de Soledad

Enero 22 de 2018

Barranquilla- Colombia

**Tabla de contenido**

2. Título..... 3

3. Autobiografía..... 3

3.1. Liliana Margarita Zambrano..... 3

3.2. Heiddy Quintero Cuello..... 4

3.3. Julie Leniz Caña Ortega..... 5

4. Autodiagnóstico de la práctica pedagógica y planteamiento del problema.....6

5. Justificación.....11

6. Objetivos.....14

6.1. Objetivo General.....14

6.2. Objetivos específicos.....14

7. Marco teórico.....15

7.1. Identidad Cultural y Sociedad.....15

7.2. Identidad Cultural y aprendizaje.....18

7.3. Identidad cultural del Municipio de Soledad.....20

7.4. Estrategias lúdicas.....22

8. Propuesta de innovación.....28

8. 1. Contexto de Aplicación.....28

8. 2. Planeación de la innovación.....29

9. Resultados.....39

9.1. Resultados Diario de Aprendizaje Pedagógico: Liliana Zambrano.....39

9.2. Resultados Diario de Aprendizaje Pedagógico: Julie Caña.....,.....43

9.3. Resultados Diario de Aprendizaje Pedagógico: Heiddy Quintero.....47

9.4. Resultados de las evaluaciones de los estudiantes.....50

9.5. Análisis de resultados de la observación entre pares..... 58

9.6. Triangulación de resultados.....59

10. Conclusiones.....62

11. Recomendaciones.....63

12. Bibliografía.....64

13 Anexos. ....66

**2. Título:** La lúdica como herramienta que me permite conocer mi municipio y valorar mis raíces.

### **3. Autobiografía:**

**3.1. Liliana Margarita Zambrano:** Licenciada en Educación con especialidad en Ciencias Sociales. Egresada de la Universidad del Atlántico en 1986. Actualmente docente de Básica Primaria, en la Institución Educativa Técnica Tajamar del municipio de Soledad. Me describo como una persona responsable, comprometida con mi trabajo, consciente de la responsabilidad que implica mi labor docente.

Mi mayor fortaleza es el sentido de compromiso con mi labor como docente, que implica responsabilidad y sentido de pertenencia con mi institución. Considero que uno de los obstáculos provienen del mismo sistema educativo que a veces limita la iniciativa personal, debido a la excesiva reglamentación y homogeneización de los procesos que se dan en la escuela.

Mi mayor motivación para realizar estudios de maestría se fundamenta en la necesidad de cualificar mi práctica docente, mediante la actualización de los referentes pedagógicos que hacen parte de ésta. Al ingresar a la maestría mis expectativas se basan en conocer nuevos enfoques pedagógicos, actualizar mis conocimientos para de esta forma mejorar mi práctica docente.

Durante lo transcurrido de la maestría se han cumplido mis expectativas a nivel profesional, porque he tenido la oportunidad de analizar nuevos enfoques, compartir diferentes puntos de vista y experiencias con otros docentes que han servido para reflexionar acerca del sentido y objetivo de mi práctica docente. A nivel personal, ha generado en mí una nueva y amplia visión de la realidad adquiriendo, un sentido más crítico y analítico de las diferentes problemáticas que afectan a la sociedad.

**3.2. Heiddy Quintero Cuello:** Licenciada en psicopedagogía. Egresada de la corporación Universitaria de la costa (CUC) en el año 1995. Maestra bachiller en 1989, Con más de 20 años de experiencia tanto en el sector privado como en el

sector oficial. Actualmente docente de 3° grado de Básica Primaria en la Institución Educativa Técnica Tajamar en el municipio de Soledad.

Me considero una persona dinámica, creativa, responsable, comprometida, que ama su profesión; porque disfruto día a día todo lo que realizo con mis estudiantes.

Desde pequeña mi anhelo era ser profesora y en todos mis juegos yo representaba ese papel, recuerdo que cuando terminé la secundaria como normalista bachiller me sentí muy triste por no poder estudiar Psicología; puesto que era una carrera costosa para la economía de mi familia y escogí entonces una afín, psicopedagogía.

Fui perseverante y trabajé muy duro para conseguir mi nombramiento en el sector público donde hoy por hoy me siento feliz.

Mi mayor motivación para estudiar esta maestría es actualizarme con respecto a los avances y nuevas directrices que implementa el sistema educativo

Mis fortalezas a nivel profesional están fundamentadas en los conocimientos y experiencias adquiridas durante todos estos años de labor docente, donde el éxito pedagógico es mi meta alcanzar día a día

En lo que se ha desarrollado en la maestría hasta el momento; considero que ella me está brindando herramientas útiles para poder desarrollar con efectividad mi labor docente, cumpliendo así con mis expectativas.

**3.3. Julie Leniz Caña Ortega:** Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística. Egresada de la universidad del Atlántico en el 2010, Normalista superior en el 2004. Actualmente Docente de básica primaria en la Institución Educativa Técnica Tajamar de Soledad. Considero que soy una docente, trabajadora, comprometida con mis estudiantes, y con mi labor docente.

Me encanta el trabajo que desempeño con los niños es para mí una pasión, que descubrí desde que era pequeña y traté por todos los medios de cumplirla, con muchas dificultades porque mis padres no tenían los recursos para que estudiara una carrera profesional como tal, así que se busque alternativas como ser primero normalista y

empezar a trabajar, para luego continuar mi carrera profesional, me hubiera gustado estudiar psicología me inclinaba mucho a hacia esa carrera.

La maestría ha significado ante todo un gran reto a nivel personal y profesional, creo que la ilusión más grande con la que empieza un docente un nuevo estudio, es por la firme convicción de hacer lo que le gusta de una mejor manera. Uno de los obstáculos, es que debo dejar un poco de lado a mi familia para poder dedicarle el tiempo que esto requiere, y eso me cuesta bastante.

En lo que va corrido de la maestría siento que ha cumplido con las expectativas de estudio que tengo, pues nos brinda también la posibilidad de ir combinando lo que se aprende con la práctica.

#### **4. Autodiagnóstico de la práctica pedagógica**

Ante la necesidad de construir una propuesta de carácter pedagógico innovadora es pertinente realizar un análisis de los resultados de la Institución Educativa Técnica Tajamar, sobre la cual se enmarca esta propuesta, en lo referente a competencia ciudadana en las pruebas saber del año 2013; a partir de ese análisis se establece que los estudiantes de básica primaria en su gran mayoría se encuentran ubicados en el nivel de desempeño mínimo. Se muestran como aspecto evidente los resultados poco satisfactorios en la evaluación de competencias ciudadanas, específicamente en pensamiento ciudadano el (53 %) de los estudiantes de quinto grado se encuentran en el nivel insuficiente, el (35%) en nivel mínimo y solo el (10%) se encuentra en satisfactorio. De acuerdo con lo anterior se evidencia:

- Fortaleza en el componente argumentación y debilidad en el componente conocimiento.
- Fortaleza en el componente de Multiperspectividad.
- Debilidad en Pensamiento sistémico.

Los bajos resultados de la prueba de competencias ciudadanas, hace que sea notoria una debilidad en esta área, que se puede evidenciar en la falta de implementación de metodologías y estrategias acertadas para la enseñanza, puesto que no se trata de cubrir las temáticas de forma vertical, sino de involucrar a los alumnos en el desarrollo de competencias básicas. Para un manejo adecuado de los componentes del área, se hace necesario crear e implementar una propuesta de innovación pedagógica que apunte a la resolución de problemas, al análisis crítico del entorno y sobre todo a valorar estos saberes en la construcción del proyecto de vida de los estudiantes.

Una de las situaciones que se observan en el quehacer diario es lo relacionado con el bajo nivel que los estudiantes poseen con respecto a la apropiación de conocimientos de aspectos relacionados específicamente con el municipio donde pertenecen tales como personajes destacados en diversos campos de la cultura, sitios de interés social e histórico, himno, bandera y aspectos propios de las costumbres más representativas.

En aras de mejorar en alguna medida los resultados de las pruebas saber, proyectando la implementación de este tipo de metodologías en las diferentes temáticas de las ciencias sociales y el desarrollo de las competencias ciudadanas, se busca específicamente a través de la presente propuesta innovadora promover el sentido de pertenencia y fortalecer la identidad cultural de los estudiantes con el municipio al que pertenecen, esto se relaciona con lo siguiente:

“Los resultados de la prueba, acompañados por los estándares, permitirán a cada docente, rector o rectora, institución, dirección de núcleo o Secretaría de Educación, establecer un punto de partida (una línea de base) para evaluar el resultado de las innovaciones pedagógicas propuestas en cada lugar”. Ministerio Educación Nacional, (2003).

Por lo anteriormente mencionado se hace necesaria una revisión de la práctica pedagógica para establecer algunos mecanismos o estrategias que redirija el quehacer pedagógico dirigido a la mejora de ciertos aspectos que promuevan el progreso de los educandos, proyectándose como seres capaces, íntegros y con identidad cívica y cultural.

Con respecto a las intenciones de esta propuesta, se puede destacar que el municipio de Soledad ha sido receptor de un gran número de personas provenientes de otras regiones del país, quienes motivados por la violencia se han radicado en él, gran parte de las nuevas generaciones de Soledadenses, son hijos de éstas personas que traen su cultura y tradiciones. A este respecto Castañeda (2016) afirma:

El éxodo de personas nativas de otros lugares hacia Soledad no implica la pérdida de la identidad cultural; toda sociedad se transforma pero no pierde su identidad, que se sustenta y soporta en la tradición, porque la cultura no se hereda, se aprende.

De tal manera, desde la labor docente estamos llamados a preservar y dar a conocer las tradiciones, costumbres e idiosincrasia, las manifestaciones artísticas y culturales propias de la cultura soledadense, teniendo en cuenta que el municipio de Soledad ha sido receptor de un gran número de personas proveniente de otros lugares, lo que para muchos sería la pérdida de la identidad cultural del pueblo soledadense. Entonces, el dar a conocer y enseñar la cultura soledadense a las nuevas generaciones,

no debe ser sólo un trabajo aislado en el aula de clases, este propósito debe partir de las instancias gubernamentales, trazando políticas a nivel cultural, que sean sostenibles y que fortalezcan la identidad cultural de los habitantes del municipio de Soledad y sobre todo de las nuevas generaciones.

Como ya lo hemos anotado en el texto anterior, en el municipio de Soledad se presenta una gran diversidad cultural, esto no debe causarnos preocupación, si bien los adultos preservan las tradiciones y costumbres de su lugar de origen, las nuevas generaciones (hijos de los anteriores), han entrado en contacto, con nuestras tradiciones, costumbres, modismos y manifestaciones culturales, de tal manera que han adquirido de cierta forma la cultura soledaña.

Inculcar y afianzar el gran patrimonio cultural que posee el municipio, a las nuevas generaciones que han nacido en éste, es un gran reto que se debe afrontar todo docente del municipio de Soledad.

Por otro lado, se aborda la revisión de la práctica pedagógica mediante la cual se ha podido establecer que cada docente lleva a cabo el proceso de planeación de clases de forma individual, a pesar de la importancia de las comunidades de aprendizaje que el Ministerio de Educación Nacional plantea, en la Institución Educativa Tajamar no se establecen los espacios con la finalidad que este proceso se desarrolle de manera adecuada. Algunos realizan la planeación cada quince días, semanal o diaria dependiendo del grupo de estudiantes con un esquema que a pesar de no ser institucional, cumple con los requisitos necesarios para alcanzar las metas propuestas en cada nivel.

En cuanto a las didácticas y metodologías utilizadas de trabajo al momento de planear y organizar las clases es tradicional, ya que habitualmente son poco utilizadas estrategias lúdico-pedagógicas en la práctica del quehacer diario. Sin embargo, es importante destacar que no todo es negativo dentro del modelo tradicional, pero también se hace necesario implementar estrategias novedosas, que dinamicen y hagan más atractivo el proceso de enseñanza. Como parte del uso de estrategias que fortalecen el aprendizaje se destaca que en la actual práctica pedagógica se utilizan, estrategias de indagación sobre los conocimientos que traen los educandos y a partir de éstos se



construyen conceptos en clase, se realizan actividades de lecturas grupales encaminadas al fortalecimiento de las competencias comunicativas y socioafectivas, así como la participación asertiva en clases.

No podemos dejar de lado la importancia de la evaluación dentro de la práctica pedagógica, la cual está basada en una serie de instrumentos tales como: pruebas escritas de selección múltiple, simulacros, talleres, análisis de situaciones problema, que van encaminadas al fortalecimiento de las competencias básicas: argumentativa, interpretativa y propositiva. Es importante el diseño de estas evaluaciones, donde es significativo no solamente asignar una nota, por el contrario ir más allá de valorar un aprendizaje meramente repetitivo y servir para que el estudiante demuestre el dominio de conceptos básicos de cada una de las áreas del conocimiento para que le ayuden a solucionar las problemáticas que se le puedan presentar diariamente como ser social, íntegro y activo en la sociedad.

Luego de mencionar los anteriores factores que permitieron un proceso reflexión y análisis de la práctica docente, surge esta propuesta pedagógica que llevan a planear eventos pedagógicos, cuya característica principal, está enmarcada en el desarrollo de actividades dinámicas, que propicien la participación activa de los estudiantes; así mismo, estas actividades están encaminadas a promover el sentido de pertenencia del estudiante hacia su municipio, al fortalecimiento de su identidad cultural y al reconocimiento y valoración de las raíces históricas, sociales y culturales sobre las que se ha cimentado el municipio de Soledad. Tal como se plantea en los Estándares básicos de Competencias en Ciencias Sociales:

En un entorno cada vez más complejo, competitivo y cambiante, formar en ciencias significa contribuir a la formación de ciudadanos y ciudadanas capaces de razonar, debatir, producir, convivir y desarrollar al máximo su potencial creativo. Este desafío nos plantea la responsabilidad de promover una educación crítica, ética, tolerante con la diversidad y comprometida con el medio ambiente; una educación que se constituya en puente para crear comunidades con lazos de solidaridad, sentido de pertenencia y responsabilidad frente a lo público y lo nacional. Ministerio de Educación Nacional (2004).

La presente propuesta adquiere sentido y pertinencia, ya que se hace necesario implementar y establecer estrategias claras que nos permitan abordar aspectos relevantes de la historia y la cultura del municipio de Soledad y de esta forma solucionar la problemática del desconocimiento casi que absoluto a nivel histórico y cultural que tienen los estudiantes del municipio, la cual se ha olvidado su real importancia porque actualmente se hace mucho énfasis al aprendizaje de habilidades y competencias en las áreas de español y matemáticas viéndose esto reflejado en el valor que se les da al índice sintético producto de los resultados de las pruebas saber.

Esta propuesta también va encaminada a ilustrar y fortalecer en la planta docente las temáticas relacionadas con la historia y la cultura del municipio de Soledad, para que de esta forma puedan abordar con mayor propiedad y claridad los temas que ayuden a fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia de los niños Soledenses. Esto se fundamenta en que toda práctica innovadora debe iniciar también en los docentes pues son ellos, quienes en conjunto desarrollan las actividades, por lo cual no deben desconocer lo que sucede en el contexto en el que se desenvuelven los estudiantes.

El éxito de la propuesta dependerá en gran medida de las estrategias metodológicas a implementar, recurriendo a estrategias lúdico-pedagógicas, centradas en fortalecer en el estudiante el sentido de pertenencia e identidad cultural hacia el municipio de Soledad; en este sentido, se desarrollarán actividades significativas para el estudiante que le permitan relacionar los conocimientos con el quehacer en este caso con su entorno y su realidad social, lo cual fortalezca su identidad cultural, haciendo por ende la implementación de un modelo socio-crítico y constructivista que redirija la educación y el aprendizaje basados en estos aspectos.

## 5. Justificación

Una problemática muy manifiesta en el estudiantado de la Institución Educativa Tajamar, es el desconocimiento de sus raíces culturales, lo que se ve reflejado en la falta de identidad y sentido de pertenencia hacia su municipio. Buscando una estrategia adecuada para afrontar esta problemática se plantea la implementación de una propuesta de innovación pedagógica fundamentada en la lúdica como herramienta para incentivar, fomentar y fortalecer la formación ciudadana y el sentido de pertenencia, lo que a su vez debe contribuir en el proceso de formación integral de los niños Tajamaristas.

La propuesta se focaliza desde el área de ciencias sociales, proyectando utilizar estrategias lúdicas en el aula de clases, por medio de éstas se trabajarán los aspectos históricos y culturales más relevantes del municipio de Soledad, para acercar de esta forma al estudiante al conocimiento, respeto y valoración de sus raíces culturales, lo que a largo plazo debe verse reflejado en la formación de ciudadanos más comprometidos con el desarrollo de su municipio.

Hay que destacar la importancia del juego dentro del conjunto de tradiciones culturales que caracterizan a un pueblo. Se puede entender que la evolución de una sociedad va muy ligada a la forma como van evolucionando los juegos al interior de esta, tal como lo plantea la Unesco (1980) citado en Estupiñán (2013):

“Se reconoce que el juego está anclado profundamente en las tradiciones culturales de los pueblos y sociedades de la misma manera que evoluciona paralelamente con ellos, puesto que permite realizar una mirada al pasado de los pueblos, entender las elaboraciones sociales que sustentan lo que las comunidades juegan y entrever el entramado del desarrollo social que posibilita la emergencia de nuevas maneras de esparcimiento”

La estrategia lúdica que fundamenta la propuesta parte de entender que para el niño, el juego representa una actividad atractiva y motivadora. Es fundamental que se propicie el juego en la de clase, ya que además de ofrecerle momentos de descanso y entretenimiento, pueden servir para inculcar en el estudiante una serie de valores que serán

fundamentales en su proceso de formación. El respeto por las normas, el trabajo en equipo, la creatividad, se pueden inculcar y desarrollar en los niños por medio del juego.

A este respecto, Torres (2004) plantea que el juego lo podemos entender como fundamental e imprescindible en el aula de clase, con el juego el niño aprende a enfrentar problemas y sobre todo a buscarles una solución, y en la vida diaria el tendrá que enfrentarse a muchos problemas, pero gracias al juego aprende el respeto por ciertas normas, diversas estrategias, a ser creativo o recursivo al momento de buscar soluciones, todo esto nos lleva a valorar aún más la importancia de implementar el juego en el aula.

En este mismo sentido, el juego incluido dentro de las actividades del aula, es un medio que puede servir para integrar contenidos, para que el niño se sienta mucho más motivado hacia el aprendizaje y para desarrollar en el niño una serie de habilidades que son fundamentales en su proceso de formación. También se puede mirar el juego desde la perspectiva del docente, ya que además de dinamizar y hacer mucho más divertida la clase, sirve, para observar y hacer seguimiento al comportamiento de los estudiantes, para descubrir sus habilidades, su creatividad o ingenio, incluso se puede afirmar que también ayuda a distorsionar la labor del docente. Como lo afirma (Torres, 2004):

“El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo”.

Para el éxito de esta propuesta de innovación se hace necesario una búsqueda de información y selección minuciosa de aquellas estrategias lúdicas que permitan que los estudiantes conozcan los monumentos históricos, los lugares importantes, las tradiciones, el folclor y los representantes de la cultura soledaña de una manera atractiva y motivante, para que puedan identificar sus raíces y así se generen nuevas competencias que permitan valorar su municipio desde todo punto de vista, teniendo en cuenta que al conocer y valorar sus raíces el educando se formará integralmente, lo cual propiciará más identidad, valor y amor hacia su comunidad, facilitando la participación activa de los alumnos en las diferentes actividades planteadas en el proyecto de innovación pedagógica.

La implementación de esta propuesta tiene viabilidad en la institución educativa Tajamar porque se cuenta con un personal idóneo, preparado y comprometido con la formación de los estudiantes que tienen a su cargo y se trabaja en equipo de manera cooperativa. La gran mayoría de los docentes son receptivos a este tipo de propuestas vinculándose en ellas. Con respecto a la parte directiva, la rectora y los coordinadores son receptivos a los cambios si van en beneficio de la comunidad educativa. Para disponer de los recursos necesarios para la implementación de esta propuesta es prioritario elaborar el presupuesto y organizarlo con tiempo para contar con la aprobación y consecución de los mismos.

Teniendo en cuenta que el objetivo de la propuesta involucra de manera emocional a los participantes en ésta, debido a que hace parte de la cotidianidad, se ha generado una gran expectativa frente a los resultados esperados, pero a la vez se percibe un gran optimismo por parte de los actores involucrados, lo que hace prever los factores como la experiencia, el compromiso y el trabajo en equipo que garantizarán el alcance de los objetivos y por ende el éxito de la propuesta.

## **6. Objetivos**

### **6.1. Objetivo General**

Diseñar e implementar estrategias lúdicas, que contribuyan a afirmar la identidad cultural del Municipio de Soledad en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa del Municipio de Soledad.

### **6.2. Objetivos específicos**

- Diseñar estrategias lúdicas que fomenten la identidad cultural en la enseñanza de las Ciencias Sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa del municipio de Soledad.
- Implementar estrategias lúdicas que fomenten la identidad cultural en la enseñanza de las Ciencias Sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa del Municipio de Soledad.
- Evaluar estrategias lúdicas que fomenten la identidad cultural en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa del Municipio de soledad.

## **7. Marco teórico**

Teniendo en cuenta que el eje central de esta propuesta de innovación pedagógica es fomentar en los estudiantes la identidad cultural como parte del municipio al cual pertenecen (Municipio de Soledad) a través de la implementación de estrategias lúdicas, se hace necesario aclarar algunos conceptos propios del tema en cuestión que sirvan como punto de partida y sobre los cuales se apoya dicha propuesta.

### **7.1. Identidad Cultural y Sociedad**

Para aproximarse a un conocimiento apropiado sobre lo que es la identidad cultural, se hace necesario entender algunos conceptos sobre cultura, citados por Prat (2000), quien plantea que la cultura consiste en pautas de comportamiento explícitas e implícitas, adquiridas y transmitidas mediante símbolos y constituye en patrimonio singularizador de los grupos humanos incluida su plasmación en objetos; el núcleo esencial de la cultura son las ideas tradicionales y especialmente, los valores vinculados a ellas; los sistemas de cultura pueden ser considerados, por una parte como productos de acción y por otra como elementos condicionales de la acción futura.

Es decir, la cultura hace parte del pasado, presente y futuro de un grupo y cada individuo hace posible desde su acción participativa que esta se arraigue y haga parte de su vida, permitiendo que el ser humano aprenda y se consolide a través de una cultura que muestre sus saberes, creencias, costumbres, demostrando las aptitudes que pertenezcan a determinados en grupos sociales que se convierten en individuos de cambio y transformadores de su entorno. Se puede decir entonces que la cultura trasciende, que tiene una base sólida en el pasado y se proyecta al futuro generando un progreso o transformación personal que repercute en el grupo social al cual se pertenece.

Así mismo, Molano (2007), plantea que la cultura es algo vivo, compuesto tanto de elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente. La cultura tiene funciones sociales, una de ellas es proporcionar una

estimación de sí mismo, condición indispensable para cualquier desarrollo sea éste personal o colectivo.

Todos estos aportes se ven sustentados al tener en cuenta la definición que sobre cultura manifiesta la Unesco (1980) al plantear:

La cultura es un conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social, ellas engloba además las artes, las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones. (Pág.4).

Seguidamente, se hace necesario conceptualizar lo que es identidad cultural, que según Coronado, Moreno, & Torres (2016), propone que la identidad cultural de un pueblo corresponde a un devenir histórico integrado por la lengua como instrumento de comunicación y otros factores como las relaciones sociales, ritos, ceremonias, valores y creencias.

La pertenencia, que siente un individuo hacia un colectivo social, lo hace identificar con su historia, sus expresiones materiales e inmateriales destacadas a través de los valores, actitudes, comportamientos y reflexiones que configuran su modo de vivir y lo hace valorar los aspectos más significativos de su cultura.

Al respecto Coronado, Moreno, & Torres (2016, p.384), afirman:

La cultura y la identidad social étnica son entendidas como las características culturales de un grupo, región o país, es decir normas, valores, creencias y patrones que rigen su comportamiento. La identidad cultural hace referencia a las diversas facetas como: la categorización, las actitudes y sentimientos hacia el país al que pertenece o grupo de origen.

El hombre como ser social por naturaleza adquiere la cultura del medio en el que se desarrolla, sobre todo porque se encuentra inmerso en una pluralidad cultural que le permite adaptarse con facilidad y acoger los modismos y costumbres propios del lugar que habita aun cuando este no sea el lugar de origen de sus ancestros, toda sociedad se transforma no pierde su identidad cultural porque ésta se sustenta en la tradición, puesto



que la cultura no se hereda, se aprende. Luego entonces la educación se convierte en el vehículo expedito para fortalecer la identidad cultural y el sentido pertenencia para que los niños y jóvenes se apropien de los símbolos y valores que identifican el lugar donde habita.

Por otro lado, Brígido (2006), expresa que todo lo que el hombre aprende como miembro de las diferentes estructuras sociales en las que participa, forman parte de la cultura; desde los aspectos más simples que forman su esencia hasta el respeto por determinados símbolos, el cumplimiento de normas y la adhesión a un sistema de valores.

De ahí que la identidad cultural es producto de la combinación de factores, tales como auto-identificación, sentido de pertenencia o exclusión, deseo de participar en actividades de grupo. Haciendo referencia a la socialización sociopolítica y económica, a las características biogenéticas derivadas de signos asociados al grupo cultural; a la asociación en creencias y valores.

Así mismo, Kohn (1969), propone que:

Las investigaciones realizadas a partir de la descripción de medios familiares culturalmente diversos han establecido que los niños reciben un conocimiento en su familias diferente al que se encuentra en la escuela, explicitado y adquirido a través de diferentes pautas de comportamiento, motivación y valores. Donde la familia es parte fundamental en el desarrollo emocional, social y cultural de los niños en cuanto que ésta cumple el papel de primera escuela. Al respecto, Aguado & Greñeras (.2012.p. 36), plantea:

La distancia entre la cultura de su familia/comunidad y la oficial de la escuela provoca conductas y actitudes en los alumnos y alumnas, calificadas de inadaptadas poco acordes con el patrón esperado por los educadores. Entre otros efectos se produce el que con cierta frecuencia, estos niños y niñas son adscritos a programas para niños con problemas o necesidades del propio medio escolar, que fija unas metas según esa “cultura oficial” ajena en mayor o menor grado a la de la comunidad a la que sirve.

Es importante manifestar que el ser humano, por naturaleza es un ser social, que requiere de la ayuda de sus familiares para sobrevivir, porque es allí donde adquiere los conocimientos básicos de su contexto inmediato como son las

primeras palabras, las normas, los valores y unas experiencias previas acerca de la cultura que lo rodea. Tal como lo reafirma Cole (2011), la familia se constituye en el pilar fundamental donde el sujeto aprende y fortalece su cultura a través de las tradiciones que recibe como legado, esto lo logra mediante el aprendizaje y la enseñanza, lo cual le permite adaptarse al entorno social del cual hace parte. En este mismo sentido Besalú (2002), sitúa esta manera de entender la identidad desde el punto de vista individual hacia el ámbito social, sin perder ese referente de uno mismo:

La primera referencia a la identidad es la individual, la personal, la que hace que cada persona sea única y distinta de cualquier persona. Está hecha de multitud de elementos, compartidos la mayoría de ellos con otros muchos individuos, pero su combinación en cada una de las personas es siempre diferente. Esta identidad personal tiene algunos elementos genéticos (sexo, algunos rasgos físicos) pero la mayoría de ellos son contruidos y cambiantes a lo largo de nuestra existencia: religión, nacionalidad, clase social, lengua, (...). Somos el resultado de nuestras identificaciones: el ser social se construye en relación a los otros y a través de este juego de pertenencias.

La identidad cultural tiene como pilar fundamental la familia, porque es en ella donde se enseñan las costumbres y tradiciones que se transmiten de generación en generación y es allí donde recibe las primeras pautas de comportamiento, de actitudes, de valores y de normas que lo llevarán a identificarse y valorar su herencia cultural. Es en la familia donde los niños reciben el ejemplo de los adultos de cómo desenvolverse en su entorno social y cultural.

## **7.2. Identidad Cultural y aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso omnipresente en la vida humana; por consiguiente se aprende de la cultura en el contexto a través del contacto diario con las tradiciones, costumbres del lugar donde se vive y de la familia como primera escuela de la sociedad, esto fortalece la identidad y sentido de pertenencia. Cole (2011).

Del mismo modo, Vargas (2014), se identifica cuatro aspectos básicos para desarrollar la identidad cultural de las personas:

- El reconocimiento de sí mismo y autoestima: hace referencia a las características corporales y emocionales, así como a los datos e historia personal.
- Reconocimiento de su medio social inmediato: hace referencia a la familia, la escuela y la comunidad, así como todas las características de forma y relaciones que se establecen entre ellas.
- Reconocimiento de su medio natural inmediato: hace referencia a la diversidad geográfica y a la gestión de riesgos.
- Reconocimiento de diversos aspectos de la cultura: hace referencia los procesos históricos y a la conservación del patrimonio cultural material e inmaterial.

Por otra parte, se debe señalar que el proceso de enseñanza - aprendizaje es vital para fortalecer el sentido de pertenencia en niños y jóvenes, para que se apropien de los símbolos y valores característicos que identifican al municipio en que residen, es fundamental que desde temprana edad se apropien de su cultura, conozcan su historia, sus símbolos y sus tradiciones, ya que de esta forma van construyendo su identidad. Al fortalecer su sentido de pertenencia mediante diversas estrategias, la escuela construye la verdadera identidad, ya que en la medida que el individuo conozca, aprecie y valore su historia y su cultura, se involucra mucho más con el desarrollo de su municipio.

En la medida que los miembros de una determinada comunidad van compartiendo elementos comunes de pensamientos, creencias, sentimientos, se van apropiando de su cultura y van forjando una identidad colectiva. Sin embargo, para poder compartir esos elementos comunes, es necesario que los conozcan y se apropien de ellos, y ahí es fundamental el papel de la escuela, que se convierte de esta forma en el escenario propicio para fortalecer prácticas culturales que contribuyan a la construcción de identidad. En la medida que la escuela fomenta entre los educandos el conocimiento de su territorio, su historia, sus tradiciones y el patrimonio cultural, está contribuyendo con el proceso de construir una identidad cultural y un sentido de pertenencia, aspectos fundamentales para involucrar al individuo en el desarrollo de su entorno. (Doncel, 2010).

Sin dejar de lado, el enfoque constructivista social de Vygotsky en el que se plantea la importancia de introducir al niño en el mundo del adulto y promover el sentido de

pertenencia por sus raíces, puesto que la enseñanza no debe ser una simple transmisión de conocimientos, sino un apoyo que permita orientar, facilitar, valorar la identidad cultural y sentido de pertenencia. En este sentido Ausubel, expresa la importancia del conocimiento que se debe tener con respecto a las etapas del desarrollo que permitan diseñar, planear, y desarrollar actividades enfocadas al rescate de la identidad cultural y sentido de pertenencia. Coronado, Moreno, & Torres (2016).

Cole (2011), plantea que de alguna manera la dinamización de los aprendizajes permiten a los niños a nivel pedagógico organizar, recrear y planear de una forma más divertida sus experiencias y lecciones de vida, a su vez los docentes se familiarizan con el fondo del conocimiento de la comunidad fortaleciendo su quehacer y el desarrollo integral de los estudiantes.

Es responsabilidad de un educador crear un ser humano nuevo, dar origen a un ser humano diferente que confíe en sí mismo, para que desarrolle y practique su autonomía y entre a desempeñar un papel importante dentro del proceso de aprendizaje. También se requiere que los maestros empiecen a educar en la apreciación precoz de las inclinaciones de niños y niñas y aprestarse para una escuela que preserve su curiosidad y su creatividad natural. Es necesario promover entre los estudiantes una disposición afectuosa, motivarlos para que experimenten e inventen teniendo en cuenta sus sentimientos fantasías e intuiciones. La mayor parte del éxito de la labor docente descansa en la actitud misma del maestro. Si un maestro, además de conocimiento, puede irradiar gusto, entusiasmo y convicción por lo que enseña, es muy probable que sus estudiantes se contagien, y se comprometan con el estudio.

### **7.3. Identidad cultural del Municipio de Soledad**

La cultura y la historia del Municipio de Soledad están representadas en sus grandes símbolos, entre los que se destacan:

La Bandera conformada por dos franjas de igual tamaño: la superior de color azul, simboliza el cielo y la inferior de color verde, la tierra fértil del suelo.

El escudo del Municipio de Soledad tiene forma ovalada y en el centro hay una columna con una inscripción que dice: “a la constancia en la defensa de la independencia americana”. El fondo del escudo se visualiza la bandera del municipio. En el extremo exterior del óvalo dice: Escudo de armas de la Villa de Soledad de Colombia. La columna está rodeada por una corona de laureles y rosas. (Alcaldía Municipal de Soledad, s.f).

Con respecto al himno del Municipio de Soledad, el 3 de Julio de 1943, el Consejo Municipal declara oficialmente el Himno de Soledad. Su letra fue escrita por el maestro José Miguel Orozco y música por el también maestro Francisco “Pacho” Galán Blanco.

El municipio de Soledad se caracteriza por su gran riqueza cultural, su rica historia enmarcada por el paso del Libertador Simón Bolívar, también por su gran aporte al folclor de nuestro país por la difusión de ritmos como el Merecumbé y la cumbia. Soledad ha cuna de grandes artistas entre los que se destacan: el maestro Francisco “Pacho Galán, creador del ritmo del Merecumbé, el bolerista Alci Acosta, el músico y folclorista Pedro Ramayá Beltrán, el compositor Rafael Campo Miranda y músicos como: Eduardo Jinete Cervantes, Efraín Mejía Donado, Efraín Orozco Araújo, Gabriel Segura Miranda, Javier Echevarría, Checo Acosta, entre otros. Dentro del campo del folclor podemos destacar el aporte de las familias Cervantes y Jiménez en la fabricación de instrumentos de música folclórica como la flauta de millo.

Por otro lado, se han destacado poetas como Gabriel Escorcía Gravini, “Poeta de la muerte”. José Miguel Orozco, autor de la letra del himno de Soledad, Eberto Martínez Niebles, Germán Donado De la Hoz y Miguel Moreno Alba.

Un aspecto que le ha dado gran reconocimiento al municipio a nivel nacional e internacional, ha sido su aporte a la gastronomía, con la famosa butifarra soledaña, embutido muy apetecido en la región.

A nivel arquitectónico se destacan sitios considerados como patrimonio entre estos tenemos el Museo Bolivariano, la Iglesia San Antonio De Padua, la casa

solariega de los Domínguez, Casa llamada La Mano de Dios, Casa de paja. Castañeda (2012).

#### **7.4. Estrategias lúdicas**

Teniendo en cuenta que las estrategias pedagógicas hacen parte de los elementos del currículo influenciadas desde su concepción y la planificación de éste, por la teoría y modelos curriculares, es la escuela quien establece la forma de adaptarlas y aplicarlas. Vargas (2014).

En este sentido, es importante resaltar que una estrategia pedagógica es un conjunto de acciones que se realizan con una secuencia lógica y coherente, planificada para el cumplimiento de objetivos educacionales que faciliten el crecimiento personal del estudiante. En este mismo sentido, Romero (2012), plantea que:

En Pedagogía de la humanización, se comprende la estrategia pedagógica como un proceso planificado con un propósito educativo, un conjunto de acciones, la aplicación de unas herramientas y recursos que permiten acceder a un resultado significativo.

Las estrategias pedagógicas que se aplican a partir de la comprensión de la Pedagogía de la humanización son las siguientes:

- Estrategias cognitivas: permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.
- Estrategias metacognitiva: conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.
- Estrategias lúdicas: facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.
- Estrategias tecnológicas: hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
- Estrategias socio-afectivas: propician un ambiente agradable de aprendizaje. (p.6)

En la comprensión de la Pedagogía de la humanización, la intención de estas estrategias es el logro de un aprendizaje significativo mediante la experimentación de un

ambiente agradable de interacción social y académica donde la lúdica, el arte, la técnica, el método y la cognición arman una experiencia de crecimiento multidimensional.

Es válido afirmar que seleccionar las estrategias pedagógicas es muy importante, así como también lo es la manera de secuenciarlas. Se hace especial énfasis en las estrategias lúdicas como un medio para producir en los estudiantes aprendizajes significativos a través del uso del juego. El ser humano por naturaleza está siempre en la búsqueda de experiencias, referidas estas a todo aquello que le produzca felicidad, tranquilidad, serenidad y placidez, así como lo expresa Posada González (2014):

La lúdica es una sensación, una actitud que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto, hasta olvidando su propia individualidad, es algo que genera curiosidad, invita a experimentar, reflexionar y dialogar, puesto que todo lo que se vivencie en la experiencia puede convertirse en una pedagogía lúdica lo cual enmarca una actitud de disfrute y desafío. (p.23).

De ahí, la importancia que el docente como agente guía y facilitador de herramientas para el aprendizaje se encuentre en una actitud de búsqueda constante, preparación y organizador del material objeto de estudio e innovador de estrategias que permitan un aprendizaje eficaz.

Retomando las concepciones sobre la lúdica como estrategia de aprendizaje y tratando de entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje es necesario comprender la génesis del juego, como experiencia cultural en la que el concepto de objeto transicional es fundamental. Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes), para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebé - madre), antes del periodo del destete. El juego actúa como mediador de lo interno y lo externo, tratando de suplir mediante acciones imaginarias las demandas (biológicas, psíquicas y sociales) producto de su dependencia. Jiménez G. (1999).

A este respecto, se considera el juego en sí mismo como una actividad voluntaria donde se plantean normas aceptadas, las cuales pueden generar sentimientos de tensión

y/o alegría que sacan de la rutina a sus participantes. Llevándolos a adquirir conocimientos de una manera divertida y significativa.

El juego cumple funciones específicas en la vida del individuo como factor de aprendizaje y socialización, permeando los contenidos con las actividades lúdicas, lo que propicia un aprendizaje significativo. Siguiendo la misma idea, Durán (2013), expresa que:

El juego es un espacio de formación de valores, es decir, es el evento o actividad que ayuda a reafirmar la importancia de los valores en una comunidad y de ahí la fundamental que es saberla planificar convirtiéndola así en una verdadera herramienta educativa.

Reafirmando la importancia del juego en el desarrollo del niño, en la formación de su conjunto de valores y en el aprendizaje de las normas que rigen su comunidad. En los juegos, el niño descubre diversas formas de comportamientos que involucran las relaciones que existen entre los adultos, derechos y deberes, que permiten conseguir su autoconciencia y situarse en la realidad del otro para actuar de acuerdo a lo aprehendido.

En la medida en que los niños crecen los juegos se vuelven más complejos y argumentativos, de acuerdo a la edad los niños son capaces de aceptar libremente normas, comportamientos de acuerdo a la realidad y al contexto que genere el juego.

Es claro que si se asume el juego solo desde el punto de vista didáctico, este será utilizado en muchos casos para ejercer control y manipulación sobre los niños, no entendiendo así que el niño aprende jugando. Bajo este punto de vista, el juego en el espacio libre y/o cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela. Las teorías piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador cognitivo, necesario para estimular los estadios del desarrollo (sensorio - motora, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales). (Jiménez G., 1999).

De ahí que el juego cumpla un papel fundamental en el proceso de desarrollo de cada niño, ya que a través del mismo se educa en reglas y valores que permiten la sana convivencia de niños y niñas dentro y fuera del aula escolar:



El juego es una actividad voluntaria de los seres humanos, presente en toda su existencia. Con variaciones enmarcas a las prácticas elegidas, los contextos involucrados y los efectos esperados. Para el niño el juego es la manera de introducirse en la vida adulta y desarrollarse en las diferentes dimensiones que van desde lo físico, lo cognitivo, lo cultural y lo social. Estupiñán (2013, pág. 29).

En este sentido, Jiménez G. (1999), lo reafirma:

El juego sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no en el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por estos puedan transformar la cultura y en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

De esta forma es preciso decir, que el juego ideal para el aprendizaje es aquel cuyas exigencias son mayores a las que habitualmente se utilizan, de ahí que si el juego exige poco a los niños ellos tienden aburrirse, y si debe ocuparse de muchas cosas se vuelve ansioso; demostrando que el estado ideal de un juego es la línea delgada que se construye entre lo aburrido y lo ansioso; entre lo interior y el exterior, en la que el cerebro mantenga la emoción y la excitación del circuito nervioso con la exigencia del juego.

Recalcando la importancia del juego, este cumple un papel determinante en la formación integral del niño porque promueve el desarrollo cognitivo y le permiten estructurar su personalidad, puesto que no importa el ámbito donde se desarrolla el juego este desempeña un rol esencial en la educación, constituyéndose en recurso pedagógico inagotable. En la misma dirección, la Unesco (1980) reconoce que: “el juego está anclado a las tradiciones culturales de los pueblos y sociedades de la misma manera que evoluciona paralelamente con ellos, permitiendo una mirada al pasado de los pueblos, y así entender las elaboraciones sociales”. Estupiñán, (2013, pág. 30).

La cultura lúdica es un conjunto de procedimientos que hacen posible el juego y durante su desarrollo es necesario retomar aspectos significativos de la vida cotidiana del individuo para darles otro sentido. Entonces disponer de una cultura lúdica es emplear un cierto número de concepciones que permiten interpretar como juego las actividades que a

otros pueden no parecerles tales. El juego es un asunto de interpretación, la cultura lúdica le da sus aportes intersubjetivos a esta interpretación que, bien entendida, no incluye más que los errores de interpretación. Brougere (2013).

Pero el juego, lejos de ser la expresión libre de una subjetividad, es el producto de múltiples interacciones sociales y de allí su importancia en el niño. Es necesario que esté previamente articulado con lo social. Por ende, lo lúdico es ese juego en el que a través de la experiencia se le da la oportunidad al niño de descubrir, potencializar y desarrollar al máximo sus habilidades de una manera agradable y divertida. Posada González (2014).

De ahí que se tome la enseñanza como un proceso no solamente normativo, sino como un proceso didáctico, en el que sea la consecución de los objetivos la finalidad de la misma, la implementación del juego y de la estrategia lúdica que fortalecen y hacen perdurable un conocimiento al hacerlo significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Lo anterior, se reafirma cuando se establece que el juego produce cambios y transformaciones en la psiquis infantil, ya que tiene un carácter semiótico y estimula el desarrollo de estructuras intelectuales. (Gervilla, 2006). En este sentido, todo lo que se aprende a partir de un disfrute en la realización de actividades enmarcadas en su contexto, permite que deje una huella imborrable en las estructuras mentales y afectivas del individuo.

Entonces, el juego permite al niño construir un mundo independiente semejante al del adulto y dotarse autonomía, es decir, apropiarse de esa capacidad de pensar por sí mismo y tomar decisiones que le permitan desarrollar una actitud crítica ante un conocimiento, por lo tanto la mejor preparación para el trabajo del mundo adulto es propiciar condiciones adecuadas del juego en los niños. Es así como el juego se constituye en una estrategia, que bien orientada refuerza y construye la personalidad del niño, por ese manejo y control de emociones que debe alcanzar.

Estos aportes reafirman la importancia del juego como elemento indispensable en la formación integral de los estudiantes, constituyéndose no como una actividad adicional fuera de contexto; sino que puede servir como punto de equilibrio y como estrategia de

aprendizaje en todo proceso: a través del juego se estimula, se experimenta, se disfruta y se divierte, por esta razón el docente debe emplear una metodología lúdica.

Todo aquello que despierte interés, curiosidad y sea significativo puede ser utilizado como herramienta o estrategia que nos lleve a la consecución de nuestros objetivos, porque está comprobado que “la actividad lúdica facilita la atención, activa la capacidad de concentración y memorización requisitos para un buen aprendizaje”. (Gervilla 2006).

Entonces formar en una educación lúdica no significa hacer de los estudiantes actores, bailarines, músicos, deportistas u otra modalidad; en lo esencial se busca un aprendizaje para expresarse y para humanizar, la planificación de la acción y la estrategia se deben hacer desde un marco teórico pedagógico que posibilite la autorreflexión, o la construcción de experiencias significativas, que induzcan a modificar un comportamiento emocional, y en este sentido, la experiencia cultural y las formas de expresión en la que los estudiantes juegan un papel determinante, sin los cuales no serían posible estos procesos educativos. (Díaz, 2008).

En su trabajo Fírvida (2009), plantea que una actividad lúdica pedagógica debe facilitar la independencia y la creatividad de los educandos, deben ser actividades que no afecten el desarrollo educativo esperado: donde los estudiantes tomen una postura activa, desde el primer momento en que se expongan los objetivos que se persiguen en dicha actividad. Durante el desarrollo de éstas, debe prevalecer la afectividad, para favorecer la seguridad y la confianza; esta forma el estudiante puede jugar, relacionarse, descubrir, experimentar, expresarse, observar y aprender. Para lograrlo el docente debe afianzar vínculos seguros, estables y fluido, entre él y sus estudiantes, y entre ellos mismos; para el desarrollo de la actividad en un ambiente de la actividad lúdica pedagógica en un ambiente de respeto, afectuoso, que permita el desarrollo de valores como la solidaridad.

En cuanto al contenido de las actividades lúdico pedagógicas, Fírvida (2009), establece que deben ser diseñadas buscando que sean formativas, que involucren diferentes asignaturas y que contribuyan en la formación integral de los estudiantes.

## **8. Propuesta de innovación**

### **8. 1. Contexto de Aplicación:**

Esta propuesta de innovación pedagógica se desarrollará en el área de ciencias sociales en los grados terceros de básica primaria, de la Institución Educativa Tajamar de Soledad 2.000 que cuenta con una población de 37 estudiantes aproximadamente en cada grado, que fueron seleccionados para implementar la innovación pedagógica diseñada. Con el fin de dar a conocer la propuesta de innovación pedagógica se realizó una socialización con directivos docentes, docentes y padres de familia. (**Anexo 1**) Además de conocer la propuesta, estos actores fueron vinculados en el desarrollo de la misma y por otra parte, se logró despertar en ellos el sentido de pertenencia hacia el municipio de Soledad, teniendo en cuenta que lideran procesos pedagógicos en esta localidad e incluso muchos de ellos son originarios de este municipio.

En los directivos, se busca el apoyo total y permanente para contar con espacios y el tiempo para el desarrollo de cada una de las actividades, así como respaldo económico para cubrir los gastos que implican la elaboración de los materiales didácticos necesarios.

Con respecto al cuerpo docente, el objetivo es dar a conocer que existen otras formas de enseñar, empleando estrategias como la lúdica, que hacen del acto pedagógico una actividad divertida, motivante y significativa.

De la misma manera, con los padres de familia se busca que comprendan que el aprendizaje no se logra llenando un cuaderno de información, que en el fondo no le dejan nada al estudiante y por tanto, es imperativo contar el apoyo de los padres de familia y acudientes, en la aplicación de las actividades de la propuesta innovadora, desde la parte económica para solventar los gastos en se puedan incurrir en ella (transporte, meriendas en las salidas de campo y en la compra de materiales que se requieran) y en el acompañamiento en la realización de compromisos y reforzamiento de actividades.

Por último, en los estudiantes se pretende despertar en ellos el deseo de aprender, facilitar el aprendizaje para que sea significativo, motivarlos a conocer la riqueza cultural de su municipio, generando en ellos identidad, sentido de pertenencia lo que se debe reflejar en su formación personal y social.

8. 2. Planeación de la innovación:

De acuerdo a los objetivos propuestos en el presente trabajo, se diseñó una secuencia didáctica compuesta por cinco (5) actividades que parten de los Estándares en Ciencias Sociales y los Derechos Básicos de Aprendizaje, documentos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional. Cada actividad consta de los estándares y las competencias que se desarrollarán a través de la actividad, de una descripción de la misma y aspectos como la evaluación, recursos, tiempo, roles y ambiente.

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES			
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	Institución Educativa Tajamar.		
DOCENTES	Liliana Zambrano, Heiddy Quintero cuello, Julie Caña Ortega.		
TEMA	Jugando descubro mis raíces.		
SESIÓN 1	El tomatodo sabelotodo		
FECHA	Agosto 2 de 2017		

ESTÁNDARES	<ul style="list-style-type: none"><li>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, como un legado que genera identidad.</li><li>Reconozco diversos aspectos míos y de las organizaciones sociales a las que pertenezco, así como los cambios que han ocurrido a través del tiempo.</li></ul>		
COMPETENCIA	Identifica aspectos generales del municipio de Soledad, reconociendo sus principales características demostrando sentido de pertenencia a partir de la valoración y el respeto de las mismas.		
TEMA	Características generales del municipio de Soledad: historia, ubicación geográfica, símbolos patrios, representantes políticos.		
COMPETENCIA SABER CONOCER	COMPETENCIA SABER HACER	COMPETENCIA SABER SER	INDICADORES DE DESEMPEÑO
Reconoce características generales del municipio de Soledad.	Ubica geográficamente en un mapa del departamento del Atlántico el municipio de Soledad	Valora y respeta la tradición histórica del municipio de Soledad.	<ul style="list-style-type: none"><li>Establece la ubicación geográfica del municipio de Soledad.</li><li>Identifica los símbolos y emblemas del municipio de Soledad.</li><li>Identifica las fechas y sucesos importantes en la historia del municipio de Soledad.</li><li>Reconoce la función que cumplen las autoridades político-administrativas del municipio.</li><li>Promueve actitudes de respeto y cuidado hacia sitios históricos del municipio.</li></ul>
ACTIVIDAD / ESTRATEGIAS			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	EVALUACIÓN
Formar grupos de 5 estudiantes, que se reunirán en el patio	Luego Formaremos dos grandes equipos con un	Una vez organizados en grupos de 5 integrantes, se les	La actividad realizada en el cierre es un insumo para el

<p>salón de la escuela, allí con un tomatodo diseñado para la actividad se empezará el juego a manera de concurso grupal, con el fin de indagar los conocimientos previos que los niños poseen con respecto a su municipio. Cada grupo tendrá un turno para girar y contestar una pregunta, el tomatodo arrojará diferentes opciones tales como: sede el turno, gana o pierde puntos, cuánto sabes para indicar lo que se debe responder. A través de la contabilidad de los aciertos se podrá determinar el grado de conocimientos que los estudiantes poseen sobre su municipio. Se realizarán preguntas tales como: ¿Cómo se llama tu municipio?</p> <p>¿En qué departamento se encuentra ubicado? y otras preguntas relacionadas con lo que conocen de la historia de soledad, símbolos patrios, ubicación geográfica, etc.</p> <p>Esta información que los niños y niñas brinden será recopilada por el docente en el tablero, dejándoles claro que esta información será complementada a través de un juego donde se va a obtener mayor información.</p>	<p>nombre propio, para realizar una actividad denominada:</p> <p>“Concéntrate y aprende sobre tu municipio”.</p> <p>La cual consiste en formar parejas de imágenes con textos explicativos, relacionados con la bandera, el escudo, el himno, aspectos propios de la historia del municipio, ubicación geográfica, organización político administrativa, las cuales estarán colocados en un gran cartel numeradas del 1 al 20. El equipo ganador será aquel que consiga formar el mayor número de parejas teniendo en cuenta los números relacionados en el menor tiempo.</p> <p>Al final, se hace una retroalimentación sobre los aspectos temáticos que se desarrollaron en el juego.</p>	<p>entregará un paquete de hojas de block que contienen las imágenes y los textos explicativos sobre el escudo, el himno y otros aspectos relevantes en la historia del municipio con el fin de recortar y relacionar correctamente la información e imágenes, permitiéndoles elaborar un álbum que recopila las características generales de su municipio (Se les comentará que los mejores álbumes serán exhibidos en una feria que se va a realizar posteriormente al finalizar todas las sesiones de trabajo). Durante el cierre de esta actividad a los chicos se les entregará una hoja que contienen una serie de situaciones que tienen que ver con analizar la información que recibieron acerca del municipio; las situaciones tienen que ver con aspectos importantes sobre el municipio y su actuar o comportamiento ante las mismas, (Anexo)</p>	<p>álbum que los estudiantes deben elaborar y entregar al finalizar todas las sesiones de manera individual.</p> <p>Cada uno de los productos realizados en cada actividad, serán evaluados bajos los criterios establecidos en la rúbrica.(Anexo 2)</p>
<b>RECURSOS</b>	<b>AMBIENTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ROLES</b>
<p>El tomatodo se elaborará en material, de icopor o madera.</p> <p>Patio salón.</p> <p>Papel bond y marcadores.</p> <p>Estrellas en foamy</p> <p>Hojas de block</p> <p>Colores y/o marcadores delgados.</p> <p>Cartulina en octavos</p>	<p>La actividad se realizará en el patio salon de la institución la cual permite ubicar a cada grupo dentro de un espacio pertinente, logrando así el desarrollo exitoso de la actividad</p>	<p>2 Horas</p>	<p><b>Docente:</b> Animador y orientador de la actividad.</p> <p><b>Estudiantes:</b> Concursantes actores participativos de la actividad.</p>

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES	
Nombre de la Institución	Institución Educativa Tajamar.
Docentes	Liliana Zambrano, Heiddy Quintero cuello, Julie Caña Ortega
Tema	Jugando descubro mis raíces.
Sesión 2	El amigo historiador
Fecha	Agosto 9 de 2017

<b>ESTÁNDARES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.</li> <li>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, como un legado que genera identidad.</li> </ul>		
<b>COMPETENCIA</b>	Reconoce los aportes de personajes destacados del municipio de Soledad como parte de su cultura, identificando su influencia en el desarrollo del municipio, valorando su trabajo y su legado para las nuevas generaciones.		
<b>TEMA</b>	Cultura del municipio de Soledad: Personajes destacados		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>	<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>
Reconoce personajes destacados del municipio de soledad y sus aportes como parte de su cultura.	Identifica la influencia de personajes reconocidos en el desarrollo del municipio de Soledad.	Valora el trabajo de personajes reconocidos y el legado de las nuevas generaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombra los personajes que se destacan en el municipio.</li> <li>Reconoce los diferentes aportes de los personajes que han contribuido en el desarrollo del municipio.</li> </ul>
<b>ACTIVIDAD / ESTRATEGIAS</b>			
<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>	<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Con la presencia de los niños en el patio de recreo y divididos en 2 equipos, se realizará una representación del programa “El atardecer Tajamarista”, en donde con una especial antesala y con el juego del ahorcado, descubrirán un personaje representativo del municipio de Soledad, a partir de pistas que la presentadora del programa irá diciendo. Después de descubrir el personaje representativo, tendremos la intervención de un historiador, especialista en el tema cultural que les hablará de los personajes destacados y su importancia en el desarrollo del municipio.	Luego se les pedirá a los estudiantes que formen grupos de 5 integrantes, escojan un líder que tendrá la misión de lanzar una pregunta sobre los personajes destacados del municipio de Soledad, esto se hará a manera de rueda de prensa, con toda la ambientación pertinente; pero cada grupo tendrá un tiempo prudencial para construir su pregunta, antes de darla a conocer .El líder es rotativo, cualquier miembro del grupo puede tomar ese rol.	Culminado el proceso de charla con los estudiantes, previamente en el patio se habrá dibujado una golosa, para que los niños jueguen, la golosa aparte de realizar su proceso divertido de saltar sobre ella, tendrá espacios que al lanzar la teja o el dado se encontrarán con algunas preguntas. La actividad será trabajada de la siguiente manera: cada curso en el momento que le corresponda permitirá a un participante voluntario y este junto con los otros participantes del curso empezarán a lanzar y jugar en la golosa, está tendrá números en algunos de esos números habrán preguntas sobre lo que habló el amigo historiador en el momento en el que el participante lance, sí la teja cae sobre el número que tiene alguna pregunta y este le responde de manera correcta le dará un punto a su equipo (curso) para sumarlo al momento de terminar la actividad y premiar a los ganadores de esta actividad. Al finalizar la actividad se les pedirá a los estudiantes que de manera individual seleccionen libremente un personaje visto durante la sesión, con el cual se identifican para luego elaborar un pequeño afiche empleando imágenes facilitadas por el profesor y	<p>La actividad de la elaboración de un afiche en la parte final del cierre es un insumo para el álbum deben elaborar y entregar al finalizar todas las sesiones.</p> <p>Cada uno de los productos realizados en cada actividad, serán evaluados bajos los criterios establecidos en la rúbrica.(Anexo 2)</p>

		escribiendo brevemente por qué su aporte es muy importante en la sociedad.	
<b>RECURSOS</b>	<b>AMBIENTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ROLES</b>
<p>Micrófonos</p> <p>Papel bond</p> <p>Lápiz negro</p> <p>Borrador</p> <p>Hojas de block</p> <p>Grabadoras de mano</p> <p>Celulares</p> <p>Cámara filmadora</p> <p>Cinta transparente</p> <p>La golosa se elaborará con pintura en el patio.</p> <p>Patio salón.</p> <p>Cartulina</p> <p>Recortes de revistas periódicos o internet.</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p>	<p>Al igual que la sesión 1, está también se realizará en el patio salón de la institución la cual permite ubicar a cada grupo dentro de un espacio pertinente, la última de cierre se realizará individual cada grupo en su curso logrando así el desarrollo exitoso de las actividades</p>	<p>2 Horas</p>	<p><b>Invitado:</b> Amigo historiador (transmisor de la información)</p> <p><b>Estudiantes:</b> Receptores activos de la información</p> <p>Concursantes</p> <p><b>Docente:</b> Coordinador y orientador de la actividad.</p>

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES	
<b>Nombre de la(s) Institución (es)</b>	Institución Educativa Tajamar.
<b>Docentes</b>	Liliana Zambrano, Heiddy Quintero cuello, Julie Caña Ortega.
<b>Tema</b>	Jugando descubro mis raíces.
<b>Sesión 3</b>	La ruta de la tradición Soledaña
<b>Fecha</b>	Agosto 17 de 2017

<b>ESTÁNDARES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, como un legado que genera identidad.</li> <li>Reconozco diversos aspectos míos y de las organizaciones sociales a las que pertenezco, así como los cambios que han ocurrido a través del tiempo.</li> </ul>		
<b>COMPETENCIA</b>	Identifica lugares emblemáticos del municipio de soledad, reconociendo su importancia histórica y cultural para desarrollo del mismo, concientizándose de su preservación y cuidado para el beneficio de las generaciones actuales y futuras		
<b>TEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cultura del municipio de Soledad:</li> <li>Lugares o sitios representativos del municipio de Soledad.</li> </ul>		
<b>SABER CONOCER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>	<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>
Reconoce la importancia del legado histórica y cultural en el desarrollo del municipio de Soledad.	Establece en un plano la ubicación de los lugares representativos del municipio de Soledad,	Muestra interés por el cuidado y preservación del patrimonio histórico y cultural de su municipio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica lugares que permite reforzar patrimonio histórico y cultural del municipio de Soledad.</li> </ul>



	utilizando colores para identificarlos.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Planifica acciones tendientes a la preservación del patrimonio histórico</li> </ul>
<b>ACTIVIDAD / ESTRATEGIAS</b>			
<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>	<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<p>Ubicados en el salón de clases y dividido en 2 grandes equipos se realizará un juego conocido como: “Descubre el lugar misterioso”.</p> <p>En el cual por medio del uso del video beam, se proyectarán en forma muy rápida imágenes de ciertos lugares del municipio de Soledad los cuales deben ser identificados con rapidez y en el menor tiempo posible, cada equipo tiene derecho a tres oportunidades.</p> <p>El equipo ganador es el que acumule el mayor número de aciertos al totalizar.</p>	<p>Previamente al inicio de esta actividad las docentes encargadas han establecido un recorrido por los lugares emblemáticos del municipio de soledad. Con el objetivo que los niños entren en contacto y obtenga información de fuentes primarias acerca de los aspectos históricos y culturales de su municipio.</p> <p>Se realizará entonces un juego denominado:</p> <p>“El gran desafío” en el cual se organizarán en equipos de 6 estudiantes con un nombre de un barrio o personaje del municipio para identificarlos.</p> <p>En cada lugar visitado se colocará un desafío específico en los cuales tendrán que ser muy observadores, anotar, dibujar, resolver acertijos y descubrir adivinanzas para entregarlas en un tiempo específico.</p>	<p>Una vez terminado el recorrido, se extiende en el piso un afiche simbolizando una ruta, con casillas y estaciones marcadas con referentes de la cultura soledaña. Además algunas casillas serán marcadas con el símbolo de penitencia. Para darle más dinámica al concurso. Otras casillas están marcadas con frases como avanza tres casillas más, o retrocede tres casillas o más. Se conforman equipo de 5 estudiantes cada uno. Cada equipo ayudará a su representante en el momento de responder las preguntas, para ello cada representante, en su respectivo turno lanzarán un dado. Una vez lanzado el dado, el concursante se somete a una pregunta sobre la tradición soledaña, cómo puede preservarla y transmitirla a las futuras generaciones, (preguntas basadas en las pistas dadas en el recorrido). Si el concursante responde correctamente la pregunta avanzará el número de casillas correspondiente al número que salió al lanzar el dado (EJ. Si sale el número cinco, avanzará cinco casillas). Si el concursante no responde correctamente, no avanza ninguna casilla, y el turno le corresponde a otro concursante. Si un concursante en su turno responde correctamente y avanza, llegando a ocupar una casilla que ya estaba ocupada por otro concursante, éste gana el derecho a quedarse en la casilla y el primero debe regresar al inicio. Si el concursante llega a una de las estaciones marcadas con un referente de la cultura soledaña, queda asegurado y no puede ser regresado al inicio si otro concursante ocupa la otra casilla. Si el concursante responde correctamente y cae en una casilla marcada como penitencia, deberá someterse a una penitencia para poder mantener esa casilla, si no la realiza no avanzará. Si el concursante responde correctamente y llega a una casilla marcada con frases como avanza tres casillas más,</p>	<p>La actividad desarrollada la parte final del cierre es un elemento significativo como un insumo para la elaboración del álbum.</p> <p>Cada uno de los productos realizados en cada actividad, serán evaluados bajos los criterios establecidos en la rúbrica.(Anexo 2)</p>

		<p>o retroceden tres casillas más, ganará tres casillas o retroceden tres casillas. El concursante que llegue de primero a la casilla marcada como llegada de la tradición carnavalera será el ganador del concurso.</p> <p>Finalmente cada estudiante debe seleccionar el lugar o sitio que más le llamó la atención y realizará en una hoja una descripción detallada de este. con su respectivo dibujo.</p>	
RECURSOS	AMBIENTE	TIEMPO	ROLES
<p>Medio transporte que movilice a los estudiantes, docentes y acompañantes por la ruta del recorrido.</p> <p>Guía- experto en la cultura y tradiciones soledaña.</p> <p>Padres colaboradores</p> <p>Micrófono,</p> <p>Sistema de audio y amplificación</p> <p>Ruta de la tradición soledaña elaborada en material sintético.</p> <p>Dado elaborado con cartón y foami</p> <p>Parque Muvdi (lugar donde termina el recorrido)</p> <p>Impresiones a color de lugares, personajes, muestras culturales, etc.</p> <p>Comunicado de padres donde autorice la salida de campo.</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>marcadores</p> <p>papel bond</p> <p>colores</p>	<p>La sesión se realizará en diferentes lugares por ser un recorrido por los lugares representativos del municipio de Soledad, previamente se solicitarán los permisos necesarios para su visita. Para garantizar el cuidado y orden durante el recorrido se hace necesario contar con el apoyo y colaboración de los algunos padres de familia</p>	<p>6 Horas</p>	<p><b>Docentes:</b></p> <p>Organizador facilitador y orientador de la actividad.</p> <p><b>Estudiantes.</b></p> <p>Participantes activos, recolectores de información.</p> <p>concursantes</p> <p><b>Guías:</b></p> <p>Orientadores.</p> <p><b>Padres de familia:</b></p> <p>Apoyo y control en la organización de la actividad.</p>
OBSERVACIONES			

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES	
Nombre de la(s) Institución (es)	Institución Educativa Tajamar.
Docentes	Liliana Zambrano, Heiddy Quintero cuello, Julie Caña Ortega.
Tema	Jugando descubro mis raíces.
Sesión 4	Los pequeños artistas Tajamaristas

Fecha	Agosto de 2017
-------	----------------

ESTÁNDARES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, como un legado que genera identidad.</li> <li>Reconozco diversos aspectos míos y de las organizaciones sociales a las que pertenezco, así como los cambios que han ocurrido a través del tiempo.</li> </ul>		
COMPETENCIA	Reconoce aspectos de la cultura del municipio de soledad como el carnaval, música, la gastronomía, las artes, participa activamente en la reconstrucción simbólica de hechos y situaciones que identifican su cultura, así como los elementos que los caracterizan, valorando su aporte a la identidad cultural del municipio.		
TEMA	Cultura del municipio de Soledad: carnaval, música, gastronomía, artes del municipio de Soledad.		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	INDICADORES DE DESEMPEÑO
Reconoce los aspectos de la cultura del municipio de soledad como el carnaval, música, gastronomía y las artes	Participa activamente en muestras artísticas representativas de la cultura del Municipio d e Soledad	Valora los aportes que ofrecen el carnaval, la música, la gastronomía y las artes a la identidad cultural del municipio.	Reconoce el carnaval como una muestra representativa de la cultura del municipio.  Identifica los ritmos musicales propios de la cultura soledaña.  Reconoce el plato típico característico de la comunidad soledaña.  Valora el arte como muestra de expresión cultural en las tradiciones soledañas.  Reconoce aspectos de la cultura del municipio de soledad como el carnaval, música, la gastronomía, las artes.  Participa activamente en la reconstrucción simbólica de hechos y situaciones que identifican su cultura, así como los elementos que los caracterizan, valorando su aporte a la identidad cultural del municipio.
ACTIVIDAD / ESTRATEGIAS			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	EVALUACIÓN
En grupo de 4 estudiantes se les entregará un rompecabezas el cual contiene imágenes relacionada con aspectos variados sobre el folclor, música, gastronomía, artes del municipio de soledad teniendo en cuenta un tiempo establecido identifiquen el tema que les correspondió y por ende se pueda escoger a un equipo ganador.	Una vez ubicados en el patio realizaremos el juego “Agua Cristalina”, el cual consiste en una ronda lúdica donde se formarán grupos según la instrucción del profesor o coordinador del juego pueden ser de, 3,5 ,6...niños etc. Pero al final se les pedirá que formen grupos de 4 integrantes y que se coloquen un nombre en especial que los identifique que sea llamativo y creativo.	Una vez culminadas las creaciones artísticas elaboradas por cada grupo se colocaran en el patio o en un salón específico para organizar nuestro propio museo, el cual podrá ser visitado por los estudiantes de los otros grados .Donde se hará necesario la utilización de un buzón que permita escoger por voto escoge la obra que más les gusto explicando por qué.	Las creaciones artísticas elaboradas por los estudiantes en la parte del desarrollo acerca del aspecto de la cultura del municipio de Soledad serán, parte de los insumos para el álbum creativo  Cada uno de los productos realizados en cada actividad, serán evaluados bajos los criterios establecidos en la rúbrica.(Anexo 2)

	<p>Luego una vez distribuidos y con sus materiales de trabajo cada grupo realizará una creación artística teniendo como tema central aspectos relacionados con el folclor, música y artes del municipio de Soledad.</p> <p>Recordándoles que dicha actividad tiene un tiempo específico y que debe cumplir con requisitos mínimos de limpieza organización, trabajo en equipo (colaborativo) y mucha creatividad propia de su edad.</p> <p>Presentación por grupos de lo creado y retroalimentación</p>		<p>Prueba tipo Icfes</p> <p>con preguntas relacionadas con cultura ciudadana que demostrar si ha logrado afianzar la identidad cultural de los niños hacia el municipio de Soledad. (Anexo 3)</p>
<b>RECURSOS</b>	<b>AMBIENTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ROLES</b>
<p>Para el desarrollo de esta actividad se hace necesario el empleo de los siguientes materiales:</p> <p>Papel bond o papel periódico.</p> <p>Marcadores (gruesos y delgados).</p> <p>Lápices negros.</p> <p>Colores.</p> <p>Témperas de variados colores.</p> <p>Pinceles de diversos tamaños.</p> <p>Papel silueta.</p> <p>Tijeras.</p> <p>Goma.</p>	<p>La sesión se desarrollará en exclusivamente en el patio de la institución el cual cuenta con las condiciones necesarias de espacio para distribuir los grupos de trabajo y así realizar de manera organizada y cómoda ésta actividad.</p>	4 Horas	<p><b>Docentes:</b></p> <p>Organizador, coordinador, facilitador y orientador de la actividad.</p> <p><b>Estudiantes.</b></p> <p>Participantes activos,</p> <p>pequeños artistas creadores de obras de arte relacionadas con el municipio de Soledad</p>
<b>OBSERVACIONES</b>			

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES	
Nombre de la(s) Institución (es)	Institución Educativa Tajamar.
Docentes	Liliana Zambrano, Heiddy Quintero cuello, Julie Caña Ortega.
Tema	Jugando descubro mis raíces
Sesión 5	Feria: “Soy soledaño y valoro mis raíces”
Fecha	Agosto 30 de 2017

ESTÁNDARES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, como un legado que genera identidad.</li> </ul>
------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participo en actividades que expresan valores culturales de mi comunidad y de otras diferentes a la mía.</li> </ul>		
COMPETENCIA	Valora la tradición histórica y cultural del municipio de soledad, reconociendo sus aspectos más destacados, fortaleciendo su sentido de pertenencia y sintiendo orgullo de su municipio.		
TEMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Historia del municipio de Soledad.</li> <li>Cultura del municipio de Soledad: Bailes, música, artes del municipio de Soledad</li> </ul>		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER	INDICADORES DE DESEMPEÑO
Reconoce aspectos destacados, del municipio tales como tradición y cultura.	Participa activamente en muestras representativas y actividades lúdicas de la cultura de Soledad.	Valora la tradición histórica - cultural del municipio de Soledad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce y expresa con claridad aspectos que sobresalen dentro del municipio.</li> <li>Identifica características propias de la historia y cultura del municipio.</li> <li>Utiliza con propiedad términos o expresiones propias de la cultura y la historia del municipio.</li> </ul>
ACTIVIDAD / ESTRATEGIAS			
INICIO	DESARROLLO	CIERRE	EVALUACIÓN
Presentación del semillero de promotores de la cultura soledaña, quienes tendrán la misión de realizar actividades con sus pares, que permitan dar a conocer y promover las tradiciones histórico-culturales del municipio. Este semillero estará conformado por aquellos estudiantes que han mostrado entusiasmo e interés en el desarrollo de las actividades que se han realizado. Seguidamente un grupo de estudiantes realizará una muestra cultural del baile tradicional del municipio de soledad. EL MERECUMBÉ.	<p>Una vez ubicados en el patio de la institución y con la ambientación adecuada, se llevará a cabo una feria denominada: “Soy soledaño y valoro mis raíces” donde se realizarán diversas actividades que tienen que ver con armar rompecabezas, reconocer la canción más tradicional de Soledad, karaoke, descubrir el sitio emblemático, responde o pierde.</p> <p>Cada stand tendrá el enfoque que haya sido utilizado en cada una de las actividades anteriores (historia, del municipio, símbolos patrios y emblemas, personajes representativos, sitios destacado</p> <p>s cultura y tradición del municipio de Soledad) esto permitirá que los chicos se acerquen de manera individual y ponga a prueba el conocimiento adquirido durante las sesiones.</p> <p>En los stands se exhibirán de manera expositiva cada una de las creaciones artísticas realizadas durante las actividades, en este caso cada grupo podrá realizarles preguntas a los chicos sobre que está basado su arte siempre y cuando les haya llamado la atención.</p>	<p>Teniendo en cuenta que el objetivo de nuestro trabajo es generar actitudes de amor y respeto , e identidad hacia su municipio, se anunciará el nombre de aquellos alumnos que integrarán el semillero de promotores de la cultura soledaña, siendo c ondecorados por su excelente participación , haciéndoles énfasis en su misión: <b>Difundir la historia, cultura y tradiciones propias del municipio.</b></p> <p>Finalmente cada estudiante elaborará un cartel creativo que contenga un lema o frase alusiva al respeto, amor y cuidado hacia su municipio Soledad.</p>	<p>La actividad a desarrollar al final de la sesión será parte de los insumos para el álbum de cada estudiante.</p> <p>Cada uno de los productos realizados en cada actividad, serán evaluados bajos los criterios establecidos en la rúbrica.(Anexo 2)</p>

	Una vez finalizada la exposición de los trabajos se resaltarán aquellos que demuestran ingenio y creatividad;		
RECURSOS	AMBIENTE	TIEMPO	ROLES
<p>Para el desarrollo de esta actividad se necesitan :</p> <p>Las creaciones artísticas realizadas por los estudiantes.</p> <p>Patio de la institución.</p> <p>mesas</p> <p>Sillas</p> <p>Cadeneta.</p> <p>Globos de variados colores.</p> <p>Serpentina.</p> <p>Dulces.</p> <p>Cinta pegante</p> <p>Urna de cartón.</p> <p>Fotocopias</p> <p>Marcadores</p> <p>Tijeras</p> <p>Lápices negros</p> <p>Premio especial</p>	<p>El desarrollo de la actividad se llevará a cabo en el patio de la institución el cual será decorado y adecuado de la mejor forma para el éxito de la feria</p>	<p>4 Horas</p>	<p><b>Docente:</b></p> <p>Organizador y orientador de la actividad.</p> <p><b>Estudiantes:</b> Participantes activos, expositores de las muestras artísticas. Visitantes y evaluadores de los trabajos.</p> <p><b>Padres de familia:</b> Apoyo en la organización de la actividad y también visitantes evaluadores.</p>

## 9. Resultados

En el anexo 2 se pueden visualizar los registros y relatos de lo acontecido durante la implementación de las actividades planeadas en la secuencia didáctica, por cada una de las docentes que hacen parte del presente trabajo. A partir de dichas descripciones se elaboró un análisis de contenido (Anexo 3) del cual emergieron categorías y subcategorías que se fundamentan en el análisis de teorías para su interpretación (Anexo 4) y se presentan a continuación:

### 9.1. Resultados Diario de Aprendizaje Pedagógico: Liliana Zambrano.

#### **Categoría:**

##### Contenidos

Durante cada una de las sesiones se trabajaron contenidos relacionados con las generalidades del municipio de Soledad: historia, legado cultural, lugares de interés, personajes destacados en todos los ámbitos, desarrollando conceptos propios de la disciplina. Tal como se evidencia en: *“Al finalizar el juego, las preguntas que no fueron contestadas de forma correcta por parte de los alumnos, son aclaradas y respondidas correctamente por la docente. En este momento la docente explica los conceptos: Ubicación geográfica, aspectos de la historia, economía, etc.”*

#### **Categoría:** Elementos Didácticos

#### **Subcategorías:**

##### Estrategias Metodológicas

En la secuencia la docente siempre estableció al inicio de cada sesión el tema, el objetivo y explicó detalladamente en qué y cómo se desarrollaría cada una de las etapas. Así como, los pasos y sus reglas de cada actividad lúdica. La anterior se evidencia en: *“Presenta el tema principal de la clase, diciendo el nombre de éste, explica el objetivo de aprendizaje. También explica a sus alumnos que esta temática se estará trabajando durante cinco sesiones, cada una de las cuales tendrá un nombre y objetivo que lograr”.*

##### Material Didáctico

Para el desarrollo de la secuencia se hizo uso de diferentes materiales didácticos, elaborados por la docente de manera creativa, como: El Tomatodo sabelotodo, La Golosa, La ruta de La tradición Soledaña, s Rompecabezas, Tablero de Concéntrese, con variedad de materiales (Foamy, cartulinas, colores, témperas, etc.) Tal como se muestra en: *“(Tablero con tarjetas de cartulinas con un número por un lado y del otro, una imagen de un lugar representativo del municipio)”.*

### Estrategia Lúdica

La implementación de la secuencia tuvo como eje central la lúdica, (Con juegos tradicionales como la golosa, la ruta de la tradición soledaña, armado de rompecabezas, etc.), que llevó a la mayoría de los estudiantes a mantener su interés y motivación, a estar expectante por saber el contenido y la manera en se iba a desarrollar la sesión y deseando realizar la próxima sesión, ya que de esta forma podían aprender acerca de su municipio. Lo anterior se observa en:

*“A lo largo de la sesión la mayoría de los estudiantes muestran deseos por participar en las actividades y juegos que se han realizado en la clase”.*

### Trabajo Colaborativo

Las estrategia lúdicas requieren trabajo en equipo, colaborativo. Lo que le permite a los alumnos socializar con sus compañeros, compartir experiencias y crear estrategias para participar y de esta manera lograr el aprendizaje, Lo anterior se evidencia en:

*“Para cerrar la sesión los alumnos se reúnen en grupos de cinco estudiantes y trabajan en la elaboración del álbum de Soledad”.*

**Categoría:** Ambiente de trabajo

**Subcategorías:**

Relación docente-Estudiante

La docente siempre mantiene una relación cordial con sus estudiantes, aún en aquellos momentos en los estudiantes no seguían las normas de clases. Tal como se evidencia en:

*“A un grupo pequeño de niños, la docente les llama la atención y los invita a que estén atentos a la clase, pues están hablando y en ocasiones, los estudiantes acogen de buena manera las recomendaciones que se le hacen”.*

### Relación entre Pares

En general, las relaciones entre los estudiantes fueron armónicas, y se apoyaron en la realización de sus trabajos, organizaron estrategias en los juegos para resultar ganadores, tal como se ve en.

*“Durante esta parte de la clase la mayoría de los estudiantes están trabajando con mucho entusiasmo, intercambiando materiales, algunos orientan a sus compañeros”.*

### Comportamiento de los estudiantes

A pesar de que en algunos alumnos en ciertas ocasiones no tuvieron un buen comportamiento fomentaron la indisciplina. La mayoría de los estudiantes tuvo un buen comportamiento, trabajaron con interés, motivados y realizaron sus actividades siguiendo



las normas que se establecieron en la clase teniendo un buen comportamiento. Así se evidencia en:

*“En esta parte del juego los estudiantes se divierten mucho y participan con mucho entusiasmo, cumpliendo las misiones ordenadas por la docente”.*

#### Ambiente escolar

Durante la realización de la secuencia didáctica se dieron muchas situaciones que impidieron la realización de las sesiones de trabajo tal como se había planificado: la lluvia, la interrupción al momento de consumir la merienda reforzada. El recreo y más que todo el ruido proveniente del exterior producto de estas dos actividades, debido a que el salón está ubicado en una zona de paso obligado, tal como se evidencia en:

*“Al igual que en la primera sesión el ruido proveniente del pasillo por momentos perturbó el normal desarrollo de la clase. Es de anotar que el salón está ubicado en un paso obligado del colegio y en todo momento pasan alumnos de otros cursos, hablando, riendo o corriendo”.*

#### **Categoría:** Evaluación

##### **Subcategorías:**

##### Autoevaluación

Al terminar cada sesión de la secuencia los alumnos expresen sus apreciaciones acerca de la actividad realizada, ellos mismo se concientizaron que a medida en se realizaban los juegos didácticos iban aprendían cosas nuevas, sin necesidad de escribir ni repetir hasta memorizar datos, esto se evidencia en:

*Los alumnos expresan que les ha gustado la clase por ha sido divertida y nueva forma de aprender.*

##### Evaluación formativa

En la implementación al finalizar se realiza la evaluación de la experiencia, destacando los aspectos que más les habían gustado, los nuevos conocimientos adquiridos, así se evidencia en:

*“Luego junto con sus estudiantes evalúan el trabajo realizado en el día de hoy, hablando sobre lo que les pareció la actividad y considerando si la estrategia empleada es apropiada para alcanzar el conocimiento de su municipio, los alumnos expresan que le ha gustado mucho la clase y que han aprendido aspectos que desconocían”.*

#### **¿Qué aprendí?**

Los aprendizajes logrados en esta implementación fueron:

- La lúdica como estrategia pedagógica es muy motivante y atractiva para los estudiantes, permitía la concentración en el desarrollo de actividades, además de una actitud expectante y curiosa por saber lo que seguía a continuación.
- Los juegos didácticos deben basarse en normas claras y sencillas que permitan su fácil comprensión y apropiación, así se logra que los alumnos creen sus propias estrategias y mecanismos de aprendizaje. En este sentido, el docente se convierte en orientador, en verdadero facilitador del proceso de aprendizaje.
- Los juegos didácticos deben ser adecuados a la edad de los estudiantes, para que resulten atractivos y despierten su interés por aprender.
- Se favorece el trabajo en equipo, generando de procesos comunicativos y se fortalecieron lazos de compañerismo y colaboración.
- Las clases dejaron de ser monótonas y mecánicas, fueron divertidas.
- Los juegos didácticos requieren planeación, deben tener una intención didáctica clara, relacionada con los objetivos de aprendizaje y deben ser prácticos.

### **Logros**

- Se logró despertar el interés y la curiosidad de los alumnos.
- Las clases se dinamizaron e incentivaron el interés de los estudiantes por aprender y conocer el municipio de Soledad.
- Conocimiento adquirido por los estudiantes de aspectos que caracterizan a su municipio, al finalizar la secuencia didáctica.
- Se alcanzaron los objetivos planteados en la propuesta de innovación pedagógica.

### **Obstáculos**

- Grupos de estudiantes muy numerosos, alrededor de 37 estudiantes, con los cuales se conformaban grupos hasta de 5 y 6 estudiantes.
- Poco espacio disponible para la realización de actividades que implicaban juego.
- Decisiones administrativas que imposibilitaron la realización de la secuencia como se había planificado.
- Diversidad de edades en el grupo de estudiantes, lo que hacía que para los niños mayores, la actividad fuera poco llamativa.

### **Decisiones**

- Implementar las estrategias lúdico-pedagógicas en otras asignaturas.

- Dar a conocer a los padres de familia de manera más detallada este tipo de estrategias para que comprendan que hay otras formas en que sus hijos pueden lograr el conocimiento.
- Fortalecer el trabajo colaborativo entre los estudiantes.
- Diseñar y aplicar otros tipos de actividades lúdicas, como las simulaciones, dramatizaciones o adaptando a las temáticas juegos infantiles tradicionales.

## 9.2. Resultados Diario de Aprendizaje Pedagógico: Julie Caña Ortega.

### **Categorías:** Contenido

El contenido que se trabajó está directamente relacionado con el municipio de soledad, tiene que ver con las generalidades desde su geografía, sitios representativos, gastronomía, personajes, legado cultural, bailes típicos propios del municipio. Esto se evidencia en:

*“Es conocer e identificarse con su municipio, que conozcan desde donde está ubicado, hasta lo que hace parte de él, como lo es su gastronomía, su cultura, sus bailes típicos y otros aspectos de las generalidades del municipio.”*

### **Categorías:** Elementos didácticos

#### **Subcategorías**

##### Estrategias metodológicas:

Durante las sesiones trabajadas a los chicos se les da a conocer los trabajos y actividades que se realizará en cada una de las sesiones, así como su nombre, finalidad y objetivo, se establecen acuerdos y se explica cómo se llevará a cabo cada una de las actividades, teniendo en cuenta cada uno de los pasos entre el inicio, el desarrollo y el cierre. Esto se evidencia en: *“La ruta de tradición Soledaña” y estará acompañada de tres actividades en el inicio se comenzará con el Rey manda, en esta actividad los chicos se formaran en grupos con un líder para buscar objetos la finalidad es que los chicos formen grupos para el trabajo que se realizará durante el resto de las actividades.”*

##### Material Didáctico:

Durante el desarrollo de las sesiones se elaboró y utilizó diferentes materiales, para las actividades en que participarán los estudiantes, entre estos materiales utilizados El Tomatodo sabelotodo, La Golosa, La ruta de La tradición Soledaña, Rompecabezas, Tablero de Concéntrese, con variedad de materiales (Foamy, icopor cartulinas, colores, témperas, etc.). Esto se evidencia en: *“Este tomatodo está elaborado en*

*icopor, con algunas franjas pintadas con témperas y resaltadas con marcadores, así mismo les dice que otra de las actividades se llama concéntrese y está tiene imágenes en cartón paja que deben observar muy bien”.*

#### Estrategia lúdica:

Durante el desarrollo de las sesiones se tuvo como eje fundamental la lúdica , la cual contempla al juego como facilitador de aprendizajes; durante estas sesiones se realizaron actividades a través de juegos tradicionales como la golosa, antes llamada también peregrina, rompecabezas, ruta busca tesoros, lanzamiento de dados entre otros, etc. Esto se evidencia en: *“Los participantes del grupo deben decir el nombre del lugar o imagen que hayan armado en el rompecabezas, de la misma manera los otros equipos siguen avanzando en la organización de los rompecabezas, todos los grupos logran armar el suyo, cada uno en diferentes espacios de tiempo”.*

#### Trabajo colaborativo:

La gran mayoría de las sesiones facilitaron el trabajo en equipo (colaborativo), está es una estrategia que resulta de socializar con compañeros en cada una de las sesiones, los chicos comprenden que cada uno tiene un rol dentro del grupo , se respetan ellos mismos y a los demás, facilita y desarrolla compañerismo y ayuda mutua. Esto se evidencia en: *“Terminada la golosa, los chicos se disponen a trabajar la actividad de recortes para el álbum, se les hace entrega de las hojas con imágenes y nombres de los personajes artísticos más destacados del municipio de Soledad, cada niño trabaja sobre su material reunido en grupo, las actividades han fortalecido el trabajo en equipo y la ayuda mutua”.*

**Categoría:** Ambiente de trabajo

#### **Subcategorías**

##### Relación docente - estudiante:

Durante las sesiones se observó respeto entre la docente y los estudiantes, así como interés por las actividades, aun cuando los niños se distraían durante las actividades. Esto se evidencia en: *“Los chicos se muestran atentos a las explicaciones de la docente, en cuanto ella les explica lo que se va realizar con el material artístico”.*

##### Relación entre pares:

La relación entre los niños estuvo acorde al comportamiento de chicos de su edad, mostraron disposición de ayuda, cuando el espacio lo requería se prestaron elementos que beneficiaban el trabajo de todo el grupo.

Esto se evidencia en: *“Los niños lanzarán el dado hacia arriba permitiendo que este gire las veces necesarias, hasta que toque el suelo y muestre una imagen sobre el tema de las*

*preguntas que se le realizara a los participantes, el participante será escogido por su grupo, y también tiene la posibilidad de que en el momento que se haya lanzado la pregunta, de no saberla puede realizar consulta con su grupo para dar una respuesta acertada”.*

#### Comportamiento de estudiantes:

Los estudiantes mostraron una actitud positiva y de respeto durante las actividades, Estuvieron atentos y con deseos de participar continuamente.

Esto se evidencia en: *“De igual forma les pregunta qué se debe hacer cuando van a participar en una actividad, a lo que ellos responden, levantar la mano, escuchar lo que el compañero está diciendo, participar activamente en las actividades”.*

#### Ambiente escolar:

Durante el desarrollo de las sesiones se manifestaron diversas situaciones que dificultaron el trabajo y que tienen que ver con el normal desarrollo de las actividades, la lluvia, el espacio, las actividades constantes de otros compañeros fuera del salón de clases con sus estudiantes, al subir y bajar escaleras, las meriendas reforzadas y la no entrega del carnet del seguro estudiantil por parte de la secretaría de educación municipal son algunas de las situaciones que interfirieron con la realización de algunas actividades.

Esto se evidencia en: *“Además y a pesar de la lluvia; la actividad se realizará en el patio junto con otros compañeritos, de los que realizaron el mismo proyecto. Está lloviendo la actividad se pospone un rato mientras pasa la lluvia, los niños pasan a merendar en el tiempo que dura la lluvia. Suena el timbre y salen los demás estudiantes al patio, por el espacio hay que esperar se termine el recreo para dar inicio a la última sesión”.*

### **Categoría:** Evaluación

#### **Subcategorías**

##### Autoevaluación:

Los estudiantes se sienten entusiasmados y activos durante las sesiones, manifiestan y demuestran su gusto por algunas sesiones en particular.

Esto se evidencia en: *“La docente les pregunta antes de iniciar la sesión como tal, que les han parecido las actividades que se han venido realizando, los niños levantan la mano y participan, ellos comentan que las actividades han estado bacanas porque no siempre les trabajan los temas así, tanto que a ellos les gustaría seguir jugando de esa forma. Otro niño expresa que le gusta la forma como se ha desarrollado las actividades y el trabajo en equipo”.*

##### Evaluación formativa:

Durante el desarrollo de las sesiones se trabajaron temáticas que fortalecen el aprendizaje de la cultura e identidad soledaña, de ahí que se haga necesario saber que tanto lograron avanzar los chicos en cuanto aprendizaje.

Esto se evidencia en: *“Para finalizar la sesión los chicos se les aplica una evaluación de competencias diseñada por los docentes del proyecto, que servirá como evaluación cuantitativa de lo aprendido durante las sesiones. Los chicos reciben las evaluaciones, luego las devuelven después de haberlas contestado, los chicos a modo de participación verbal continúan manifestando el gusto que generó en ellos las actividades”*.

### **¿Que aprendí?**

- Los estudiantes tienen diferentes ritmos y estilos de aprendizajes.
- Mayor organización de clases.
- Búsqueda de estrategias de las ya utilizadas para propiciar mejores aprendizajes.
- Los niños aprenden jugando y los contenidos son más atractivos para ellos si se les complementan con actividades que promuevan el movimiento, color, las figuras, rondas, cantos y juegos dinámicos.
- El trabajo colaborativo permite que cada estudiante de lo mejor de sí en cada actividad y sea valorado y respetado por cada uno de sus compañeros.
- Un cuaderno lleno de información no es sinónimo de aprendizaje.
- Los docentes debemos ir a la vanguardia en tecnología, para seguirle el paso a las nuevas generaciones.
- Es importante articular los anteriores aspectos en la práctica pedagógica para generar motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje.

### **Logros**

- Despertar el interés, entusiasmo y la participación de los estudiantes en cada una de las actividades, en los momentos que se necesitaban.
- Organización de las clases, teniendo en cuenta un inicio, desarrollo y cierre.
- Se logró que los chicos afianzarán y, conocieran más sobre la cultura, historia y otros aspectos importantes del municipio de soledad.

### **Obstáculos**

- El poco espacio con que se cuenta en la institución, dificultó la realización de algunas actividades.
- Las entidades administrativas municipales dificultaron la salida de campo por no entregar durante el tiempo establecido carnet a los niños.
- Los cambios repentinos en el medio ambiente.
- El paro organizado por directivas sindicales.

- Los ruidos y diversas actividades organizadas dentro de la escuela.

#### **Decisiones**

- Establecer junto con los padres de familia estrategias que permitan mejorar el aprendizaje de los niños, dejando claro que un cuaderno lleno no implica un buen aprendizaje.
- Mejorar la preparación de las clases.
- Propiciar aprendizajes significativos a través de estrategias lúdicas.
- Reforzar el trabajo colaborativo con los estudiantes.
- Utilizar material didáctico que permita el mejor entendimiento de los temas a tratar durante mis clases.

### **9.3. Resultados Diario de Aprendizaje Pedagógico: Heiddy Quintero Cuello:**

#### **Categoría: Contenido**

En las diferentes sesiones se desarrollaron aspectos relacionados con las generalidades del municipio de Soledad tales como: historia, sitios o lugares destacados, personajes a nivel político y cultural y temas propios de la cultura soledaña. De igual forma se dieron a conocer a los estudiantes, los objetivos generales y específicos.

Como se evidencia en:

*“Ella menciona el nombre del proyecto que se va a desarrollar en esta primera sesión y que lleva por título “Conociendo mi municipio valoro mis raíces”; Luego les hace unas sencillas preguntas para saber qué tanto saben de Soledad.*

*A continuación menciona el tema a tratar, la forma a trabajar y explica igualmente el objetivo”*

#### **Categoría: Elementos Didácticos:**

##### **Subcategorías:**

##### Materiales didácticos

En todas las sesiones se lograron identificar materiales como hojas de block de colores, papel bond, tijeras goma, foamy, cinta transparente, colores pendones y recursos que en algunos casos fueron elaborados por la docente tales como: concéntrese Con cartón paja y fotocopias a color, una escalera y una golosa en foamy de variados colores con fichas en cartulina calipso, caritas felices en foamy de colores, dado de esponja que contenía imágenes impresas en cada cara fotocopias

Como se evidencia en:

*“Los niños hicieron uso de su block de colores, goma, tijera y el material fotocopiado entregado por la docente”*

##### Estrategias metodológicas

En cada una de las sesiones la docente empleó diversas dinámicas para formación de

grupos, conversatorios preguntas dirigidas, juegos, exposiciones concursos, presentación de video, simulaciones o recreación de situaciones, mesa redonda.

Como se evidencia en:

*“Una vez organizados en grupos de 5 la docente les dijo que simularon que iban en un bus de transmetro uno de ellos sería el conductor y que irían a visitar lugares en Soledad.*

*Con anterioridad se escogieron 5 niños que serían los guías en cada uno de esos lugares los cuales explicarían características generales. La docente les explicó que tenían 7 minutos en cada lugar para escuchar y observar el pendón que contenía la imagen del lugar (el museo bolivariano, la terminal de transporte, el aeropuerto, el cementerio y la iglesia y la plaza del sol)”*

#### Trabajo colaborativo:

En cada una de las sesiones se pudo apreciar la conformación de grupos donde cada integrante tenía un rol o función a desarrollar tales como: vocero, líder secretario administrador del tiempo el encargado de los materiales, el animador

Como se evidencia en:

*“La profesora pide a los niños que formen 6 grupos de 5 estudiantes asignando un rol a cada integrante para comenzar con el desarrollo de la primera actividad “El Tomatodo Sabelotodo”.*

#### Estrategias lúdicas:

En el desarrollo de cada una de las sesiones se pudo apreciar el uso de diferentes juego tales como: el tomatodo sabelotodo, el muñeco quemado, el concéntrese soledañero, la golosa, la escalera o ruta soledañera, soy un periodista.

Como se evidencia en:

*“Se Sorprende a los alumnos con la aparición de un dibujo que representa el juego “El muñeco quemado (en papel boom). A continuación les pide que pasen dos representantes de cada grupo para dar las instrucciones del juego cada niño dirá una letra después de escuchar una pista del personaje misterioso si no acierta será quemado el muñequito así sucesivamente hasta que descubran el personaje.*

**Categoría:** Ambiente de trabajo.

#### **Subcategorías:**

##### Relación Docente-estudiante

En cada una de las sesiones se logró detectar aspectos o situaciones con respecto a la relación docente-estudiante tales como: diálogo, empatía, buen trato, respeto, camaradería que influyen de manera relevante durante el desarrollo de las actividades.

Como se evidencia en:

*“la profesora de forma divertida llama al orden y la concentración para*



*desarrollar la actividad lo mejor posible”*

#### Relación entre pares

En cada sesión se pudo observar el buen trato entre compañeros, la cordialidad, amabilidad, el respeto por las palabras y solo en pocos momentos ciertas discusiones.

Como se evidencia en:

*“Los niños hacen el recorrido por cada stand de manera organizada aunque se observan discusiones”*

#### Comportamiento de los estudiantes.

En cada una de las sesiones se lograron identificar aquellos aspectos que muestran el comportamiento de los estudiantes tales como: expectativa, motivación, atención, participación, actitud de escucha y respetuosos de las normas.

Como se evidencia en:

*“Los niños se observan interesados y a la expectativa de lo que va acontecer en esta sesión. Los niños hacen el recorrido por cada stand de manera organizada aunque se observan discusiones”*

#### Ambiente escolar

En algunas de las sesiones se presentaron situaciones como bulla en el pasillo, los niños levantan mucho el tono de voz, poca iluminación, personal que gritaba o distraía

Como se evidencia en:

*“Se escucha en el pasillo a varios estudiantes y al profesor de 4C que van para la sala de video. Los niños dispersan su atención por un instante; pero la profesora de forma divertida la llama al orden y la concentración para desarrollar la actividad lo mejor posible”.*

### **Categoría:** Evaluación

#### **Subcategoría:**

##### Autoevaluación

En las diferentes sesiones se puede observar cómo los estudiantes expresan en forma oral como se sintieron durante el desarrollo de cada actividad realizada, que fue lo que más les gustó, qué no y por qué?

Como se evidencia en:

*“Luego la docente le pidió a varios niños su opinión con respecto a la actividad realizada, dificultades y logros”*

##### Evaluación formativa

Como un proceso continuo y permanente dentro del desarrollo de este proyecto, se realizaron preguntas dirigidas, concursos para escoger un ganador, elaboración de un álbum y una prueba escrita tipo saber al final de todas las sesiones

Como se evidencia en:

*“Al finalizar se realizó un reconocimiento a todos los niños por su participación con un certificado y se dejará la puerta abierta para la ampliación del grupo de semilleros que continuará con el fortalecimiento de este proyecto”*

### **¿Qué aprendí?**

- La importancia de dar a conocer a los estudiantes el contenido a desarrollar para que ellos puedan definir la funcionalidad y destino de ese aprendizaje.
- El trabajo colaborativo permite que cada estudiante de lo mejor de sí en cada actividad y sea valorado y respetado por cada uno de sus compañeros.
- Los conocimientos explicados de manera divertida haciendo uso de la estrategia lúdica son más productivos y dejan huella en la mente de los estudiantes.
- El desarrollo de la creatividad y el valor del juego en el desarrollo de actividades.

### **Logros**

- Los conocimientos adquiridos por los estudiantes sobre el municipio de Soledad.
- Las actividades implementadas cumplieron con las expectativas y los logros propuestos.
- Se logró cambiar el esquema de la clase tradicional.
- Los niños se mostraron siempre entusiasmados y con buena actitud en el desarrollo de cada una de las sesiones.

### **Dificultades**

- El espacio de la institución no es el más adecuado para el desarrollo de este tipo de actividades es pequeño y no permite la concentración.
- Por la serie de actividades que se desarrollan en la institución y por motivos de lluvia, las actividades se atrasaron con respecto a las fechas previstas.

### **Decisiones**

- Utilizar la estrategia lúdica en las demás asignaturas y demás grados de la institución, para hacer del proceso de enseñanza- aprendizaje un momento divertido, gratificante y productivo.

## **9.4. Resultados de las evaluaciones de los estudiantes**

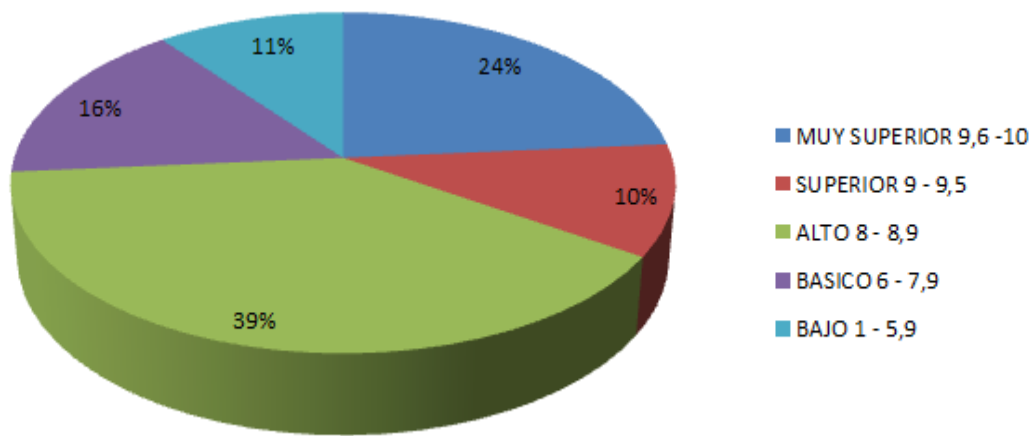
A continuación se presentan los resultados de las evaluaciones (Anexo 5) realizadas a los estudiantes durante el proceso de implementación de la secuencia didáctica; las

evaluaciones se realizaron al grado de tercero A, por la docente Liliana M. Zambrano.

Se planteó como objetivo realizar la aplicación de una evaluación que permitiera medir el grado de conocimiento alcanzado en los siguientes aspectos: generalidades del municipio, aspectos históricos y culturales, sitios y personajes representativos del municipio; lo anterior a través de una evaluación escrita. Dicha evaluación contempla la siguiente escala valorativa, que es la misma utilizada por la Institución Educativa Tajamar:

Nivel	Valoración
Muy Superior	9,6 – 10
Superior	9 – 9,5
Alto	8 – 8,9
Básico	6 - 7,9
Bajo	1 – 5,9

En la siguiente gráfica se observan los resultados arrojados por la evaluación escrita:



\* De 35 estudiantes del curso sólo 28 presentaron la evaluación debido a inconvenientes médicos.

Gráfica 2. RESULTADOS EVALUACIÓN ESCRITA 3ºA

Fuente: Elaborada por Liliana Zambrano..

Los resultados previamente observados se describen a continuación:

- 9 estudiantes que representan el 32,1%, se ubicaron en el nivel MUY SUPERIOR, con una valoración entre 9,6 - 10.

- 4 estudiantes que representan un 14.2 % , se ubicaron en el nivel SUPERIOR, con valoración entre 9 – 9,5
- 5 estudiantes que representan un 17.8%, se ubicaron en el nivel ALTO, con valoración entre 8- 8,9.
- 6 estudiantes que representan un 21.4%, se ubicaron en el nivel BÁSICO, con valoración entre 6-7,9.
- 4 estudiantes que representan un 14.2 % , se ubicaron en el nivel BAJO, con valoración entre 5,9-1

Con estos resultados se concluye que la implementación de la innovación pedagógica basada en la aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas arrojó excelentes resultados en la medida que el 64 % de los estudiantes se ubicaron en las escalas de *Muy superior*, *Superior* y *Alto*, lo cual indica que los alumnos lograron apropiarse de conocimientos, historia y aspectos de la cultura de Soledad.

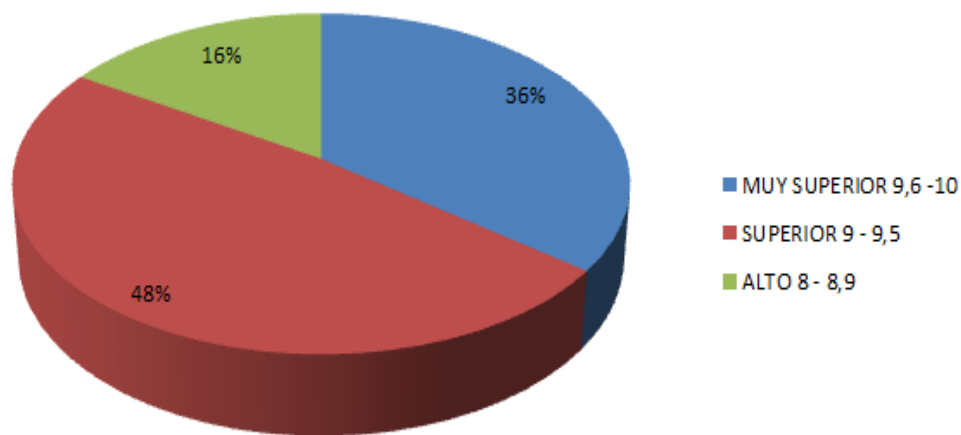
En este punto es muy importante anotar que se valora lo que se conoce, y en la medida que se realicen otras actividades tendientes a motivar el interés por aprender y conocer acerca de su municipio, esto lo llevará a valorar las abundantes manifestaciones de tipo cultural características de Soledad.

Por otro lado, se planteó la evaluación de un álbum que fue elaborado en grupos de 5 estudiantes, a partir de las diferentes actividades que se desarrollaban en cada encuentro de la innovación pedagógica; este álbum destaca aspectos relevantes del municipio de Soledad, como sus símbolos y emblemas, personajes representativos, la cultura, la gastronomía, etc. Los criterios utilizados para la elaboración de este fueron los siguientes:

- Contenido: Generalidades sobre el Municipio de Soledad, con evidencias tales como: imágenes, actividades, textos, etc.
- Pertinencia: Que el contenido del álbum guarde relación con el objetivo del proyecto.
- Organización de información: se establece de manera clara, precisa y organizada la información y evidencias de las actividades desarrolladas en cada sesión.
- Creatividad: empleo de materiales variados demostrando originalidad.
- Presentación: se muestra pulcritud y orden.

La escala valorativa fue la misma utilizada en la evaluación anterior.

En la siguiente gráfica se observan los resultados arrojados en la elaboración del álbum



\*El grupo de estudiantes se conformaron 7 grupos, cada uno integrado por 5 estudiantes.

Gráfica 2. RESULTADOS ELABORACIÓN DE ÁLBUM 3ºA

Fuente: Elaborada por Liliana Zambrano..

Los resultados previamente observados se describen a continuación:

- Tres (3) grupos (15 Alumnos) que representan el 42.8 %, quedó en nivel MUY SUPERIOR, con una valoración entre 9,6 -10.
- Dos (2) grupos (10 alumnos) que representan un 28.5 %, quedó en nivel SUPERIOR, con valoración entre 9 – 9,5.
- Dos (2) grupos (10 alumnos) que representan un 28.5 %, quedó en nivel ALTO, con valoración entre 8- 8,9

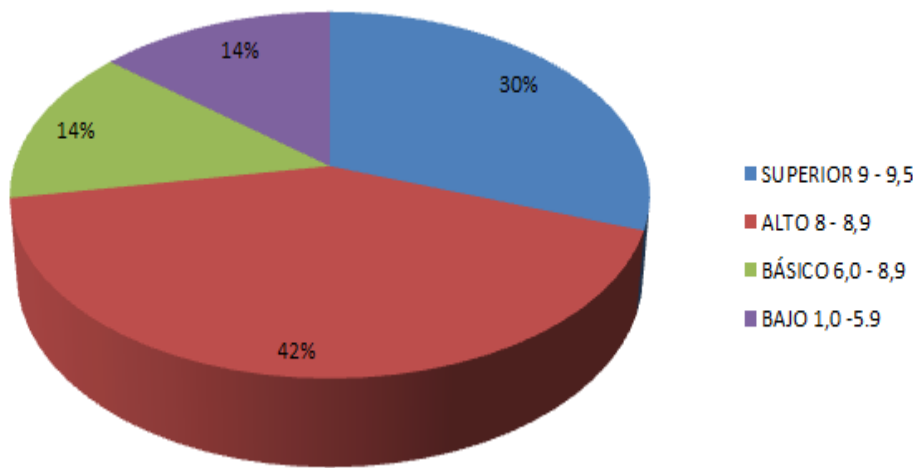
Los resultados obtenidos en la elaboración del álbum evidencian que para los niños es mucho más significativo en su proceso de aprendizaje el poder interactuar con el objeto del conocimiento, la actividad de recortar, colorear y pegar las ilustraciones referentes a personajes, sitios, cultura e historia del municipio de Soledad, los motiva a conocer y valorar más a su municipio. En la dinámica de construcción del álbum, podemos destacar que el aspecto motivacional fue determinante, debido a que cuando el niño relaciona las ilustraciones con sus vivencias cotidianas, como los lugares por los que ha pasado o personajes que ha visto en televisión, le encuentra un mayor sentido a su aprendizaje, se interesa por conocer un poco más, se siente involucrado en el proceso, y por lo tanto trabaja con mayor entusiasmo y crecen sus expectativas por conocer más sobre su municipio.

A continuación se presentan los resultados de la evaluación realizada a los estudiantes de tercer grado B, al finalizar la implementación de las secuencias didácticas por la docente Julie Caña.

Se realiza la aplicación de una evaluación que permitiera medir el grado de conocimiento alcanzado por los estudiantes del curso tercero B, en los siguientes aspectos: generalidades del municipio, aspectos históricos y culturales, sitios y personajes representativos del municipio.

La evaluación va acorde a la escala valorativa presentada anteriormente, ya que la innovación educativa fue realizada en la misma institución educativa.

En la siguiente gráfica se observan los resultados arrojados por la evaluación escrita:



Gráfica 3.RESULTADOS EVALUACIÓN ESCRITA 3ºB  
Fuente: Elaborada por Julie Caña..

Los resultados previamente observados se describen a continuación:

En la evaluación de competencias realizada después de la última sesión se puede establecer que de 36 estudiantes:

- 5 estudiantes que representan el 14 %, quedó en nivel Bajo, con una valoración entre 1 – 5.9
- 5 estudiantes que representan el 14 % , quedó en nivel Básico, con una valoración entre 6 -7.9
- 15 estudiantes que representan el 42 %, quedo en nivel Alto, con una valoración entre 8 – 8.9
- 11 estudiantes que representan el 31 % , quedo en nivel Superior, con una valoración entre 9 – 9.5

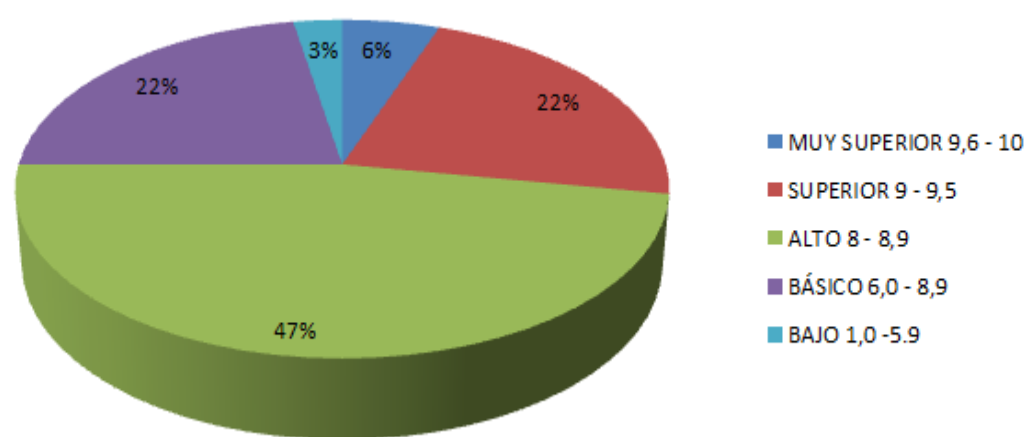
Teniendo en cuenta que el trabajo realizado durante las sesiones fue diseñado para mejorar las prácticas educativas de la Institución Educativa Técnica Tajamar se puede concluir que con la implementación de la innovación el 73% de los estudiantes se ubicó en los niveles de *Muy superior* y *Alto*, lo cual nos hace pensar que trabajo basado en la lúdica fortalece el aprendizaje en los niños.

Por otro lado al culminar la implementación del proyecto de innovación pedagógica, los alumnos de tercer grado B (3ºB) trabajaron en grupos de 5 estudiantes, cada uno realizando sus propias actividades, facilitando el trabajo cooperativo, con su propio material de trabajo; en él que se destacan aspectos relevantes del municipio de Soledad, como sus símbolos y emblemas, personajes representativos, la cultura, la gastronomía, etc.

Para la elaboración de este álbum los estudiantes deben tener en cuenta los siguientes criterios

- Contenido: Generalidades sobre el Municipio de Soledad, con evidencias tales como: imágenes, actividades, textos, etc.
- Pertinencia: El contenido del álbum guarda relación con el objetivo del proyecto.
- Organización de información: Establece de manera clara, precisa y organizada la información y evidencias de las actividades desarrolladas en cada sesión.
- Creatividad: En la elaboración del álbum, se emplean materiales variados demostrando originalidad.
- Presentación: El álbum muestra pulcritud y orden.

La escala valorativa fue la misma utilizada en la evaluación anterior. En la siguiente gráfica se observan los resultados arrojados en la elaboración del álbum:



Gráfica 4. RESULTADOS ELABORACIÓN DE UN ÁLBUM 3ºB  
Fuente: Elaborada por Julie Caña.

Los treinta y seis (36) estudiantes se organizaron en grupos de seis (6), de tal forma que se conformaron 6 grupos. La evaluación cuantitativa de este trabajo se realiza teniendo en cuenta la escala valorativa de la Institución Educativa Tajamar, presentada anteriormente.

Los resultados previamente observados se describen a continuación:

- 1 estudiante no lo presento corresponde al 3% su nivel es Bajo.
- 8 estudiantes obtuvieron un puntaje sobre 6.0 corresponde 22%, su nivel es Básico.
- 17 estudiantes obtuvieron un puntaje sobre 8.0 corresponde al 47%, su nivel es Alto.
- 8 estudiantes obtuvieron un puntaje sobre 9.0 corresponde al 22% , su nivel es Superior

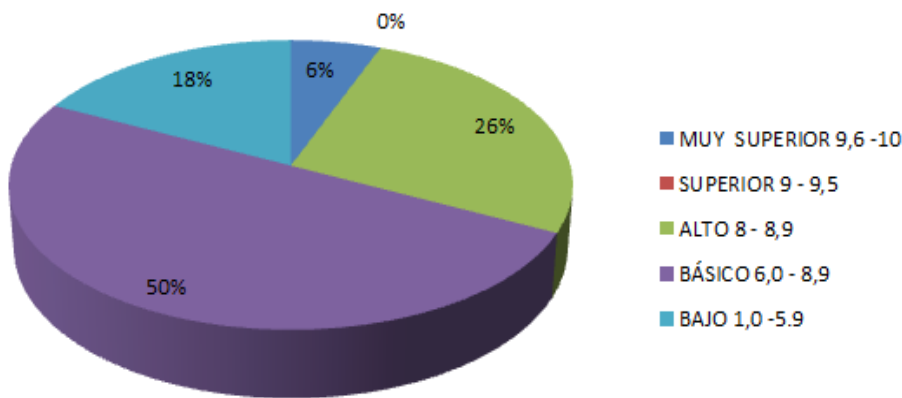
- 2 estudiantes obtuvieron un puntaje sobre 10 corresponde al 6 %, su nivel es Muy superior.

Teniendo en cuenta que los chicos se enfrentaron a un trabajo diferente durante el desarrollo de las sesiones, se puede establecer que la realización del álbum fortaleció el aprendizaje a través del recortado y pegado de diversas imágenes relacionadas a los temas tratados en la implementación. Ya que además de mantener la concentración de los niños, demostraron interés en la realización del mismo, facilitando el interés y motivación durante el desarrollo de cada actividad.

A continuación se presentan los resultados y respectivo análisis de la evaluación realizada por los estudiantes de 3C, al finalizar la aplicación de las secuencias didácticas por la docente Heiddy Quintero Cuello; relacionadas con los siguientes aspectos: generalidades del municipio, aspectos históricos y culturales, sitios y personajes representativos del municipio.

La evaluación va acorde a la escala valorativa de la Institución Educativa Tajamar mencionada anteriormente:

En la siguiente gráfica se observan los resultados arrojados en la evaluación:



Gráfica 5.RESULTADOS EVALUACIÓN ESCRITA 3°C  
Fuente: Elaborada por Heiddy Quintero.

Es importante aclarar que la prueba fue aplicada a 34 estudiantes, es decir a un 97.1.0 % y un solo niño no asistió ese día por motivos de salud, equivalente a un 2.85 % .De los cuales solo 6 obtuvieron resultados por debajo de la calificación básico correspondiente a un 17,64%; observando que algunos niños presentaron desaciertos por poca atención y porque olvidaron responder preguntas o señalaron 2 respuestas.



Los 28 niños restantes obtuvieron un buen promedio lo cual demuestra buen dominio y aplicabilidad de los temas tratados, correspondiente a un ----82,35%.

Los resultados obtenidos se pueden clasificar así teniendo en cuenta los criterios de evaluación y el porcentaje con su gráfica correspondiente:

- Muy superior:(entre 9.6 y 10.0) Esta calificación fue obtenida por 2 estudiantes correspondiente a un 6 %
- Superior:( entre 9.0 y 9.5) en este rango ningún estudiante obtuvo una calificación equivalente a un 0%
- Alto:( entre 8.0 y 8.9) esta calificación fue obtenida por 9 estudiantes, equivalentes a un 26 %.
- Básico :(entre 6.0 y 7,9) esta calificación fue obtenida por 17 estudiantes lo cual corresponde a un 50 %.
- Bajo: (entre 1.0 y 5.9) esta calificación fue obtenida por 6 estudiantes lo cual equivale a un 18 %.

De acuerdo a los resultados anteriores podemos concluir que la implementación de estas actividades que hacen parte de nuestro proyecto de innovación pedagógica, arrojaron buenos resultados. Los niños se sintieron muy a gusto con todo lo realizado, trabajaron en grupo permitiendo el trabajo colaborativo y aprendieron muchos aspectos importantes sobre su municipio Soledad, aunque deben seguir repasando e investigar para apropiarse de mayor información, generando así un mejor nivel de pertenencia

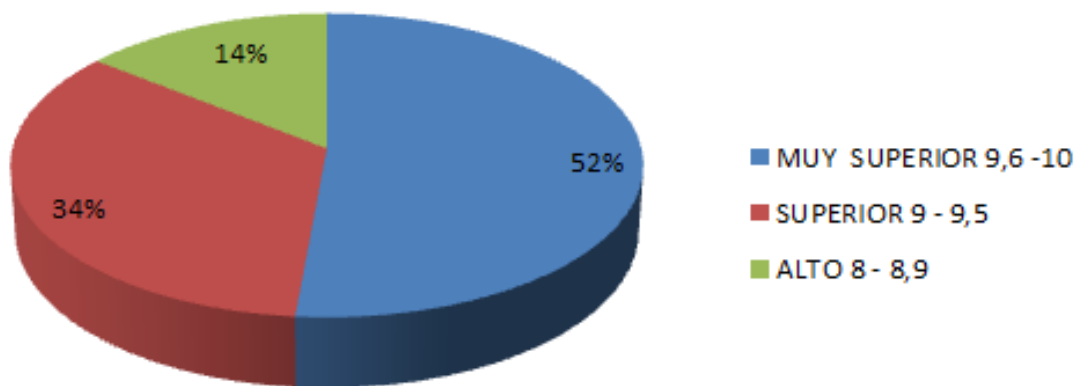
Por otro parte, al finalizar cada una de las sesiones de la implementación del proyecto de innovación pedagógica, los alumnos de tercer grado C (3°C) trabajaron en grupos de 5 estudiantes, cada uno con su propio material es decir, realizando trabajo cooperativo; pero cada uno elaboraba su álbum en donde se destacan aspectos relevantes del municipio de Soledad, como sus símbolos y emblemas, personajes representativos, la cultura, la gastronomía, etc.

Para la elaboración de este álbum los estudiantes debieron tener en cuenta los siguientes criterios contemplados en ( Anexo 6):

- Contenido: Generalidades sobre el Municipio de Soledad, con evidencias tales como: imágenes, actividades, textos, etc.
- Pertinencia: El contenido del álbum guarda relación con el objetivo del proyecto.
- Organización de información: Establece de manera clara, precisa y organizada la información y evidencias de las actividades desarrolladas en cada sesión,
- Creatividad: En la elaboración del álbum se emplean materiales variados demostrando originalidad.
- Presentación: El álbum muestra pulcritud y orden.

Los treinta y cinco (35) estudiantes se organizaron en grupos de cinco estudiantes, de tal

forma que se conformaron 7 grupos. La evaluación cuantitativa de este trabajo se realiza teniendo la escala valorativa de la Institución Educativa Tajamar:  
La siguiente gráfica muestra los resultados obtenidos:



Gráfica 6: RESULTADOS ELABORACIÓN DE UN ÁLBUM 3°C  
Fuente: Elaborada por Heiddy Quintero

- Al terminar trabajos de elaboración de los álbumes los resultados fueron los siguientes:
- Muy superior:(entre 9.6 y 10.0) Esta calificación fue obtenida por 18 estudiantes correspondiente a un 52%
  - Superior:( entre 9.0 y 9.5) Esta calificación fue obtenida por 12 estudiantes equivalente a un 34 %
  - Alto:( entre 8.0 y 8.9) esta calificación fue obtenida por 5 estudiantes, equivalentes a un 14%.
  - Básico :(entre 6.0 y 7,9) esta calificación no fue obtenida por ningún estudiante
  - Bajo: (entre 1.0 y 5.9) esta calificación no fue obtenida por ningún estudiante.

Estos resultados nos permiten concluir que la realización de este trabajo se convirtió en una muy buena herramienta que permitió que los estudiantes pudieran afianzar lo desarrollado en cada una de las diversas sesiones del proyecto de innovación pedagógica las cuales tenían como objetivo adquirir o ampliar conocimientos relacionados con las generalidades de su municipio Soledad de forma lúdica y muy creativa.

**9.5. Análisis de resultados de la observación entre pares**

La actividad docente es un proceso que requiere de la constante evaluación con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza. Para ello no existe una mejor herramienta que la observación entre pares, ya que ésta posibilita una retroalimentación de los procesos pedagógicos redundando en un beneficio y una mayor cualificación del desempeño docente.(Anexo 7 y 8)

Partiendo de esta premisa se realizaron dos observaciones In situ con el propósito

de conocer las posibles debilidades y fortalezas de nuestra práctica pedagógica para buscar una permanente cualificación de la misma, lo que se refleja en un mejor desempeño de la labor docente para beneficio de la comunidad educativa.

De acuerdo con lo anterior, nos sometimos a la observación del par académico, logrando realizar un cuadro comparativo entre el antes y el después de la implementación del proyecto de innovación pedagógica basada en la estrategia lúdica, logrando establecer las siguientes conclusiones:

- Las docentes al planificar las sesiones de trabajo reconocen la importancia de reafirmar los objetivos o propósitos de aprendizaje, que son la meta de cada sesión académica; estableciendo coherencia entre el objetivo de aprendizaje, el tema, su contenido, las competencias propias del área y los intereses y necesidades de los estudiantes de acuerdo a su nivel.
- Antes y después de la implementación se nota un amplio conocimiento y dominio de las temáticas trabajadas en cada sesión, lo que permite manejar conceptos propios de la disciplina con mucha facilidad y transmitirlos en un lenguaje claro, al nivel de sus estudiantes.
- Si bien en ninguna de las sesiones observadas se dio una clase magistral, donde se permitió que los alumnos expresaran sus opiniones libremente, durante la implementación de la estrategia lúdica, el rol de los estudiantes fue muy activo, convirtiéndose en el artífice de su conocimiento, dándole a la docente la función de orientar o facilitar este proceso.

## **9.6. Triangulación de resultados.**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de la evaluación escrita y de la rúbrica relacionada con la elaboración del álbum se puede establecer que hubo puntos de encuentro en los resultados que se obtuvieron durante la realización de dichas actividades.

- En cuanto a la evaluación escrita aplicada en los tres grados de tercero de básica primaria con una participación de 98 estudiantes, se puede destacar que 83 de estos que corresponden al 84.69 %, que presentaron la prueba obtuvieron unos buenos resultados entre los niveles básico y muy superior, teniendo en cuenta la escala valorativa de la institución. Esto demuestra que los estudiantes adquirieron conocimientos acerca de su municipio que antes no poseían, lo cual pone en evidencia que se logró el objetivo propuesto. Con respecto a los estudiantes que no aprobaron de manera satisfactoria la prueba, el cual corresponde a un 15.31 % se pudo determinar que en algunos casos seleccionaron dos respuestas en cada pregunta lo cual la invalidó u omitieron respuestas a ciertas preguntas; porque no hicieron la debida revisión antes de entregarla.

- Con respecto a los resultados obtenidos en la elaboración del álbum se destaca, que los estudiantes realizaron un trabajo satisfactorio teniendo en cuenta los criterios establecidos, entregados en el tiempo asignado y con el apoyo de los padres de familia. En ellos se reflejó identificación y valoración hacia su municipio Soledad. Muchos estudiantes manifestaron tener conocimientos sobre algunos de los temas tratados; pero esta actividad les permitió reconocer su importancia histórica.
- La observación entre pares permite ampliar la visión de nuestra práctica pedagógica, ya que al hacerla visible a un par docente, ésta se enriquece con las sugerencias, recomendaciones que éste realiza después de una observación detallada y sobre todo objetiva.
  - La planeación de las clases y sus actividades, están orientadas responder a los intereses de los estudiantes y de acuerdo al currículo establecido en la institución. Pero se observa mayor cuidado y dedicación al planear la segunda clases observada.
  - La implementación de la estrategia lúdica como herramienta de enseñanza permitió dinamizar el proceso de aprendizaje de los niños, ya que los mantuvo motivados e interesados por aprender, también demostró a todos los participantes que existen otras formas de alcanzar el conocimiento, que pueden ser entretenidas y eficaces.
  - La implementación de las estrategias lúdicas como herramienta de aprendizaje, implica el trabajo colaborativo lo que favorece el desarrollo de interacciones sociales, como el respeto, la colaboración, el reconocimiento mutuo y la responsabilidad compartida. También permite la creación de nuevas estrategias y formas de aprendizaje.
  - Con respecto a las descripciones anotadas en los diarios de campo, es importante resaltar que se observan semejanzas relacionadas con aspectos como la motivación, el entusiasmo, el comportamiento y la dedicación de los estudiantes en el desarrollo de cada una de las sesiones en los grados donde se implementó la innovación, contribuyendo a que se diera un trabajo cooperativo y productivo, lo cual facilitó un aprendizaje significativo, fundamentado en la lúdica como estrategia en la apropiación de los conocimientos acerca del municipio de Soledad.

- La estrategia lúdica incidió en que las actividades planeadas fueran exitosas, ya que ayudó en el proceso de motivación tanto de los estudiantes, docentes, directivos y todo el personal involucrado permitiéndoles participar en forma activa en cada una de las sesiones. Sumado a lo anterior podemos anotar que el material didáctico empleado fue llamativo, práctico y accesible para los estudiantes, además fue por las docentes.
- No obstante, se presentaron ciertos inconvenientes que impidieron que se desarrollaran a cabalidad y en el tiempo asignado cada una de las sesiones de la secuencia didáctica, factores como: la infraestructura o planta física de la Institución dificultan acceder a espacios cómodos y sin ruidos e inciden en el nivel de concentración y comportamiento de los niños, lo que dificulta su atención. Otro factor fue la lluvia que en algunas ocasiones impidió cumplir con la fecha asignada para desarrollar la sesión con total tranquilidad.
- Es importante resaltar que la utilización de una metodología lúdica en cada una de las sesiones, implementadas en la propuesta de innovación pedagógica permitió alcanzar los objetivos propuestos de una manera eficaz y significativa tanto para los estudiantes, como para los docentes participantes. Al realizar una comparación con el quehacer pedagógico antes y después de la implementación, se evidenció que la planeación fue más ajustada a los intereses y necesidades de los estudiantes, la ejecución fue mucho más dinámica, divertida y motivadora para todos, en cuanto a los resultados podemos decir que se aplicaron diferentes tipos de evaluación, desde la autoevaluación pasando por evaluación sumativa y la formativa. Por lo anterior podemos afirmar que el uso de la estrategia lúdica fue acertada e impactante y que puede ser utilizada en la clase para el desarrollo de cualquier contenido.

## 10. Conclusiones.

A través de la propuesta de innovación pedagógica se establece otra forma de trabajo más lúdica, basada en el aprendizaje de la cultura e identidad cultural. La lúdica permite que los estudiantes se interesaran y participaran activamente durante la sesiones, cada docente desea hacer lo mejor para sus estudiantes planea y ejecuta pensando en la posibilidad de brindar significado a la vida de los educandos a través del aprendizaje que orienta cada día. Está sociedad actual cada vez más compleja, competitiva y cambiante exige formar ciudadanos capaces de producir transformaciones en su entorno, guiados por valores éticos y morales, con una actitud crítica y responsable que se constituya en la base de su formación personal y profesional. Es así como la escuela se convierte en el espacio propicio para construir la verdadera identidad cultural basada en el aprendizaje de todos los elementos que la conforman.

Es en este sentido, que nuestra propuesta de innovación pedagógica desde su planeación, estuvo encaminada a la búsqueda y aplicación de estrategias lúdicas, que permitan afirmar la identidad cultural del municipio de Soledad en los estudiantes, en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales; posibilitando el aprendizaje de la cultura soledaña de manera entretenida y significativa tanto para el estudiante como para el docente.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases, Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, que en gran medida contribuye a fortalecer valores como: respeto, tolerancia, responsabilidad, trabajo colaborativo. Valores que le servirán al niño en el entorno en el que se desenvuelve, le ayudarán a resolver situaciones cotidianas de manera concertada.

Por su parte el estudiante visto como el centro de toda práctica docente, se constituye en el beneficiario directo de todas las acciones que se den dentro de ella. Por tal razón el diseño e implementación de estrategias lúdicas como herramienta de enseñanza-aprendizaje causó gran impacto en los estudiantes, llenando sus expectativas, y generando un aprendizaje significativo a través de juegos que propiciaron diversión, entusiasmo participación y el trabajo colaborativo. Lo cual se vio evidenciado en los resultados obtenidos en la prueba aplicada y su interés en continuar con la aplicación de este tipo de actividades.

Con relación a los padres es importante destacar su apoyo, compromiso e interés en el desarrollo de las diferentes sesiones aplicadas, convirtiéndose ellos también en beneficiarios de lo aprendido por parte de sus hijos, porque al llegar a sus casas los niños compartían la experiencia y el conocimiento adquirido en las distintas sesiones.

## **11. Recomendaciones.**

Teniendo en cuenta los resultados alcanzados en cada una de las actividades desarrolladas y el impacto que se obtuvo en la implementación de nuestro proyecto de innovación “Conociendo mi municipio, valoro mis raíces”. Se plantean las siguientes recomendaciones:

- Involucrar de manera activa a todo el personal docente y directivo de la institución para hacer de esta práctica pedagógica un trabajo colaborativo y productivo.
- Se implemente este proyecto de innovación desde transición hasta quinto grado de básica primaria, para que todos los estudiantes adquieran sentido de pertenencia hacia su municipio basado en el conocimiento adquirido en la institución.
- Utilizar el trabajo colaborativo como una herramienta fundamental para el desarrollo de las actividades en clase, el cual permite fortalecer valores que generen buena convivencia y compartir experiencias y conocimientos que contribuyan a su formación como ser social y cultural.
- Abrir espacios de juegos organizados que fortalezcan el desarrollo de las prácticas educativas.
- Generar una transformación en las prácticas educativas de los docentes, basado en los resultados de la implementación.
- Colocar en funcionamiento el semillero del proyecto, para que se genere identidad cultural desde sus pares.

## 12. Bibliografía

Aguado, M., & Greñeras, M. (2012). Diversidad cultural y logros de los estudiantes en educación obligatoria. En M. A. Greñeras, *Diversidad cultural y logros de los estudiantes en educación obligatoria*. (págs. 32,36). Ministerio de educación, cultura y deporte.

Alcaldía Municipal de Soledad. (s.f). *Sitio Oficial de Alcaldía de Soledad- Atlántico*. Recuperado el 15 de febrero de 2017, de Sitio Oficial de Alcaldía de Soledad- Atlántico: [http://www.soledad-atlantico.gov.co/informacion\\_general.shtml](http://www.soledad-atlantico.gov.co/informacion_general.shtml)

Brigido, A. M. (2006). *Sociología de la educación: Temas y perspectivas fundamentales*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.

Besalú Costa, X. (2002). *Diversidad cultural y educación*. Madrid.

Brougere, G. (2013). El niño en la cultura lúdica. *Lúdicamente*. (Posada Gonzáles , 2014)

Castañeda, F. (2012). *Soledad. Trazos e Historia*. Soledad, Atlántico, Colombia.

Castañeda, f. (01 de Septiembre de 2016). *Contraste.co*. Recuperado el 6 de noviembre de 2016, de Contraste.co: <http://www.contrastes.com.co/noticias/index.php/soledad/analisis/1579-la-cultura-no-se-hereda-se-aprende>

Castro-Pérez, M. y Morales-Ramírez, M. E. (Setiembre-Diciembre, 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 1-32. doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>

Cole, M. (Agosto de 2011). Reinventando las prácticas educativas del pasado para lograr el éxito pedagógico del futuro. *Estudio Sociales*, 24,25.

Coronado, A. E., Moreno, N. M., & Torres, A. C. (2016). Estrategia para el reconocimiento de la identidad cultural y el sentido de pertenencia de inmigrantes latinoamericanos. *EL AGORA USB. REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES*, 16(2), 283 -292.

Deval, J. (2001). *Aprender en la vida y en la escuela*. España: Morata.

Díaz M, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de modificabilidad simbólica*. Bogotá. D.C.: Cooperativa Editorial del Magisterio.

Doncel, D. A. (Julio de 2010). *Identidad cultural y ciudadanía: Una relación curricular inversamente proporcional. Política y Sociedad*. Recuperado el 17 de Enero de 2017, de Revista Científicas Complutenses: <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO1010230133A>

Durán Chiappe, S. M. (2013). *Los rostros y huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica docente en dos centros infantiles de la Secretaría Distrital de Integración Social (SDIS), en Bogotá-Colombia*. Granada.

Estupiñán, F. (2013). *Lúdica Pedagógica*. Recuperado el 12 de Octubre de 2016, de Lúdica Pedagógica: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2164/2070>

Fernández García, I. (2003). *La Educación entre pares: Los modelos del alumno ayudante y mediador escolar*. [Documento en línea] Disponible en [www.gh.profes.net/especiales2.asp?id\\_contenido=40418](http://www.gh.profes.net/especiales2.asp?id_contenido=40418)

Fírvida Noy, C. Z. (2009). *Propuesta Pedagógica para el trabajo de lúdica en la enseñanza media, grados séptimos y octavo*. Córdoba. Argentina: El Cid Editor.

Gervilla, A. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil*. Madrid: Narcea ediciones.



- Jiménez G, C. (1999). Lúdica, Creatividad y desarrollo humano. En C. G. Jiménez, *I Simposio de investigación en recreación*. Pereira, Colombia: Coldeportes/Funlibre.
- KOHN, N. M. (1969): *Class and Conformity: A Study in Values*. Homewood, IL: Dorsey Press.
- Maldonado Pérez, Marisabel, *El trabajo colaborativo en el aula universitaria*. Laurus [en línea] 2007, 13 [Fecha de consulta: 29 de noviembre de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102314>> ISSN 1315-883X
- Ministerio de Educación nacional. (2004). *CENTRO VIRTUAL DE NOTICIAS*. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado el 24 de Septiembre de 2016, de CENTRO VIRTUAL DE NOTICIAS. Ministerio de Educación Nacional.: [http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-81033\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-81033_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio Educación Nacional. (Noviembre de 2003). *Centro virtual de noticias*. Recuperado el 14 de agosto de 2016, de Centro virtual de noticias: <http://www.mineduacion.gov.co/>
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera* (7), 69-84. Recuperado el 23 de Octubre de 2016, de Revista Opera: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Prat, A. (2000). Cómo comprender el concepto de Cultura. *Una educación y desarrollo*.
- Romero Ibáñez, P. D. (2012). *Estrategias Pedagógicas en el ámbito educativo*. Bogotá D.C.
- Sacristán, Gimeno J. (1998). Comprender y transformar la enseñanza. España. Editorial Morata. págs. 334-397
- Torres, C. M. (14 de Junio de 2004). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA. (S. ULA, Ed.) *Ágora Trujillo*, 005(010). Recuperado el 23 de Octubre de 2016, de Saber.ula.ve: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)
- Vargas, C. (2013a). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural Mochica en educación primaria en una institución educativa de San José de Moro – La Libertad. Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado en marzo de 2014, de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4574>
- Vargas, C. M. (Septiembre de 2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. *EDUCACIÓN*, XXIII(45).

ANEXOS

Anexo 1



INFORME GENERAL PARA LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS ACOMPAÑADOS POR EL PROGRAMA BECAS PARA LA EXCELENCIA DOCENTE

Estimado Equipo directivo

IED TAJAMAR DE SOLEDAD

Que su esfuerzo y empeño por una sociedad transformada, persistan y puedan recoger los frutos de una abundante cosecha!

EL presente documento tiene como propósito dar a conocer los resultados de las acciones de acompañamiento adelantados por la universidad del Norte como parte del programa “Becas para la excelencia docente” del Ministerio de educación Nacional para el primer semestre 2017

A continuación, encontrará las conclusiones producto de el panel social, entrevistas y grupos focales realizados con los distintos actores de la comunidad educativa (Equipo directivo, docentes, estudiantes, padres de familia y egresados). Las unidades de análisis se han organizado en torno a categorías relacionadas con los objetivos del acompañamiento a su Institución educativa.

Roles acompañados	Nombre de los Maestranes y énfasis	
	Martínez Rodríguez Roberto	Énfasis Ciencias Naturales
	Caña Ortega Julie	Énfasis Ciencias Sociales
	Zambrano Liliana	Énfasis Ciencias Sociales
	Quintero Cuello Heiddy	Énfasis Ciencias Sociales
	Blanquicet Zambrano Consuelo	Énfasis Lengua Castellana
	Pérez Marín Johany	Pensamiento Matemático

**1. Pertinencia de la propuesta innovadora en el marco de la realidad institucional**

Las propuestas de Innovación Pedagógica de los docentes promoción 55 se establecen un hilo conductor dentro de cada una de las propuestas curriculares de cada área, es así como estas pretenden generar el desarrollo de competencias y el fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje desde todos los aspectos cognitivos y psico – sociales desde esta perspectiva las propuestas son las siguientes:

**Énfasis lengua:** la propuesta se titula: “La pedagogía de géneros para el mejoramiento de la

competencia lectora en los estudiantes de noveno grado” la docente manifiesta que la estrategia de lectura basada en la pedagogía de géneros textuales en las clases de lengua castellana permitirá que los estudiantes mejoren su comprensión lectora no solo en la clase, sino también en todas las áreas y por ende mejoran su desempeño académico. Con esta se pretende que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico, sean capaces de argumentar y busquen solución es a diferentes problemáticas que se presenten, es decir sean propositivos.

**Énfasis en Pensamiento Matemático:** la propuesta se titula “Estrategias didácticas para calcular el volumen en cuerpos redondos a través de un software GEOGEBRA en estudiantes de noveno grado” manifiesta el docente que esta propuesta permite que los estudiantes tengan una visión distinta del aprendizaje y de la geometría y los problemas de pensamiento métrico., teniendo en cuenta que el volumen es una magnitud que a diario los estudiantes están viviendo, lo que se pretende es que los estudiantes relacionen estos conceptos con situaciones de la vida diaria.

**Énfasis Ciencias Naturales:** la propuesta se titula” Aprendizaje basado en problemas para desarrollar la competencia indagación a partir de la fermentación de frutas de la región” el método ABP manifiesta el docente propone un vínculo para el desarrollo de habilidades científicas por lo que la propuesta permitirá fortalecer y desarrollar la competencia indagación en los estudiantes.

**Énfasis Ciencias Sociales:** la propuesta se titula: “Conociendo mis raíces valoro mi municipio” la propuesta se basa en el poco conocimiento que los estudiantes tienen con respecto a la historia, aspectos culturales, ubicación, lugar de vivienda, personajes del municipio de Soledad. A través de este proyecto las tres docentes manifiestan que contribuyen a la formación ciudadano de los estudiantes y como o docentes a implementar estrategias didácticas que le ayuden a reconocerse como ciudadano Soledaño.

Estas propuestas se consideran innovadoras por que se nutren de prácticas activas donde se fortalece el trabajo en equipo y en algunos casos el trabajo cooperativo, se sistematizan bajo una planeación consciente del docente bajo los aspectos teóricos de cada uno de los énfasis.

**2. Experiencias significativas que se han generado a partir de la innovación**

Son muchas las experiencias innovadoras que los docentes vienen desarrollando dentro del aula. Experiencias de laboratorio, utilización de la lúdica, elaboración de portafolios de evidencias, aprendizaje a través del juego entre muchos otros.

La propuesta ha sido valorada satisfactoriamente, han tenido el respaldo de padres y estudiantes, sin embargo, es importante que estas sean tenidas en cuenta por toda la comunidad educativa en especial por todo el cuerpo de docentes de la IED.

**3. Avances en la articulación de la innovación a las herramientas institucionales**

Dentro de la las propuestas de innovación pedagógica de la IED Tajamar de Soledad como causas se estableció principalmente los resultados de las pruebas saber en los grados de

secundaria , por lo tanto dichas propuestas apuntan al fortalecimiento de competencias específicas de estas áreas, caso de Ciencias , lenguaje y matemáticas, para el caso de Ciencias sociales las docentes trabajan en los grados de primaria y según la necesidad del contexto social en el diagnóstico, los niños no se identificaban como parte de su municipio porque se hacían parte de otra ciudad al desconocer su cultura.

En el contexto de la IED Tajamar de Soledad las propuestas permiten fortalecer en especial competencias específicas de cada área, en el caso de matemáticas la propuesta permite que los estudiantes tengan una visión distinta del aprendizaje de la geometría y fomentar en los docentes de esta área el utilizar otras estrategias para el aprendizaje de esta área, en Ciencias el método ABP permite al estudiante ver los problemas como un vehículo para el desarrollo de la habilidad científica , en Lenguaje desarrollar competencias en la comprensión lectora de los estudiantes , el pensamiento crítico , que les permitan argumentar y buscar soluciones a la problemáticas que se les presenten.

**Recomendaciones**

Invitamos a toda la comunidad Educativa de la IED en especial a los directivos decentes, para que se genere un encuentro pedagógico entre docentes que permitan la socialización de estas propuestas y que de esta manera se le pueda dar continuidad al proceso.

¡Cordialmente!

Silvia Nieto Cera

Acompañante Pedagógico

**Anexo 2. . Descripción de lo Ocurrido.**

A continuación se presentan los Diarios de Aprendizaje pedagógico de la docente Liliana Margarita Zambrano.

**Primera actividad**

La docente inicia saludando a los niños. Presenta el tema principal de la clase, diciendo el nombre de éste, explica el objetivo de aprendizaje. También explica a sus alumnos que esta temática se estará trabajando durante cinco sesiones, cada una de las cuales tendrá un nombre y objetivo que lograr.

Los alumnos escuchan atentamente a su docente, demuestran estar interesados, motivados y a la expectativa, ella les explica que la clase de hoy será diferente, que realizarán distintos juegos a lo largo de las clases, que inician esta sesión jugando al Tomatodo Sabelotodo, de una vez los alumnos con diferentes preguntas piden a su profesora que le explique en qué consiste el juego. La docente explica en qué consiste el juego y da las normas que rigen esta actividad.

La docente organiza a los niños en grupos de cinco alumnos y a cada niño le asigna una función dentro de su grupo. Algunos estudiantes piden que haga una nueva explicación de las reglas del juego. La docente hace algunas demostraciones de como jugar y explica posibles situaciones que se podrían presentar dentro del juego y cómo se procede en estos casos.

Una vez los alumnos expresan que han comprendido la actividad, se da inicio al juego con la participación del primer grupo, pero el ruido que hay en el pasillo, se hace necesario suspender un momento y cerrar la puerta del salón de clases.

Se reinicia la actividad, haciendo las preguntas referidas a las generalidades del municipio de Soledad, a cada uno de los grupos, se hacen tres rondas de preguntas para cada grupo. Los niños participan activamente y con mucho entusiasmo, algunas veces respondiendo acertadamente y otras en forma errada.

Al finalizar el juego, las preguntas que no fueron contestadas de forma correcta por parte de los alumnos, son aclaradas y respondidas correctamente por la docente. En este momento la docente explica los conceptos: Ubicación geográfica, aspectos de la historia, economía, etc.

La clase continúa y algunos estudiantes, están fomentando la indisciplina, olvidando las normas de comportamiento dentro de la clase, la docente les recuerda a sus alumnos que aunque están jugando también están aprendiendo, les recomienda comportarse mejor, los alumnos acatan la recomendación, mejorando su comportamiento.

La docente presenta a sus alumnos, la actividad central de la clase, el juego Concéntrate, les explica en qué consiste éste. (Tablero con tarjetas de cartulinas con un número por un lado y del otro, una imagen de un lugar representativo del municipio).

Los alumnos se interesan mucho por desarrollar la actividad, algunos niños hacen preguntas acerca del juego, ante esto la docente les dice que no pueden hablar todos al tiempo, les recuerda que pidan la palabra, levantando la mano.

Continúan los ruidos que se producen en el pasillo, lo que dificulta que los niños puedan escuchar las orientaciones dadas. Se da inicio a la actividad y cada uno de los grupos participa activamente descubriendo las parejas que deben formarse en el juego. A medida que éstas se forman la docente hace las explicaciones sobre cada imagen donde se tratan las características generales del municipio.

La mayoría de los estudiantes están atentos, participando activamente porque desean que su grupo sea el ganador. Terminado el juego se les pregunta a los niños como les ha parecido la actividad y expresan que le ha gustado mucho, un estudiante en particular expresa que le gustó porque es una nueva forma de aprender.

Cuando finaliza el juego los alumnos se acercan al tablero para observar de cerca el tablero del

concéntrese, generando poco de caos dentro del salón de clases.

Para el cierre la sesión docente les explica que seguirán trabajando en grupos para elaborar un álbum alusivo al municipio de Soledad, para esta actividad los estudiantes recortan imágenes y textos explicativos referentes las características generales del municipio de Soledad, de esta manera demostraran el nivel de comprensión del tema trabajado en la sesión.

En esta actividad, en algunos grupos hay discusiones entre sus integrantes porque algunos niños, no dejan participar a sus compañeros en la realización del trabajo. La docente se acerca a estos grupos, los organiza dando una función cada uno de los integrantes, los estudiantes acogen con agrado las orientaciones dadas. La docente hace un recorrido por todos los grupos para atender y dar claridad al trabajo que se debe realizar.

Para finalizar la sesión de hoy, docente hace una realimentación sobre los conceptos claves del tema. Para evaluar la sesión de hoy, la docente hace preguntas acerca de la actividad, ¿Qué les pareció?, Si les gusto la actividad, ¿Creen que aprendieron algo nuevo con este tipo de actividad? Los alumnos expresan que les ha gustado la clase.

**Segunda Actividad**

Se inicia la sesión con la presentación del tema y del objetivo de la clase. Se recuerdan cuáles son las normas y acuerdos establecidos para el desarrollo de las clases. Se da inicio a la clase con una actividad lúdica llamada “Atardecer Tajamarista” con formato de show de televisión. Iniciándose con el tradicional juego del quemado, para lo cual se divide la clase en tres grandes grupos, se escogen a los alumnos que participan en esta fase de la clase a través de sorteo pelotas de colores, los escogidos pasan al frente a jugar y de esta manera a través de preguntas se va descubriendo un personaje representativo de la cultura del municipio de Soledad.

En este momento de la clase, los alumnos demuestran gran interés por la actividad, tanto que han logrado descubrir al personaje, antes de que lo hicieran los compañeros que pasaron al frente. Una vez descubierto el personaje, la docente realiza una corta reseña de este personaje, destacando los logros, que lo han convertido en uno de los personajes más representativos del municipio de Soledad.

Se continúa desarrollando la sesión, con la actividad central de la clase, la intervención del Nuestro amigo el historiador, quien tratará la temática correspondiente a la historia del municipio y sus personajes representativos. Esta actividad se realiza siguiendo en el formato del show televisivo.

Ante la presencia de esta persona, los alumnos se muestran intrigados y desean saber que viene a hacer él en la clase. Para realizar esta actividad, se realizó un foro con preguntas que se encontraban en un tablero, ocultas detrás de números. Los concursantes se escogen del público asistente al show (alumnos), que deberán escoger una pelota que tiene un número que corresponde a una pregunta, a medida que los estudiante van haciéndose preguntas, el historiador las responde en un lenguaje adecuado y comprensible para los niños.

En esta actividad la mayoría de los alumnos se muestran atentos e interesados, pues están aprendiendo algunos aspectos del municipio que eran totalmente desconocidos para ellos. A un grupo pequeño de niños, la docente les llama la atención y los invita a que estén atentos a la clase, pues están hablando y en ocasiones, los estudiantes acogen de buena manera las recomendaciones que se le hacen.

Una vez terminada la fase de las preguntas, el amigo historiador les hace un breve recuento de los aspectos más

importantes que han sido tratados, para establecer el nivel de comprensión de los alumnos pide que le digan que es lo que más le ha llamado a la atención.

Después de terminar el foro, los estudiantes juegan a la tradicional la golosa (Este material didáctico está hecho de foamy y es extendido en el piso) . La docente explica que cada grupo deberá escoger un representante para saltar y contestar las preguntas, pero antes de hacerlo debe consultar con su grupo para hacerlo. Cada grupo responde varias rondas de preguntas relacionadas con el tema que trató el amigo historiador.

Para cerrar la sesión los alumnos se reúnen en grupos de cinco estudiantes y trabajan en la elaboración del álbum de Soledad recortando y pegando imágenes de los personajes representativos del municipio de Soledad.

Durante esta actividad, la mayoría de los alumnos trabajan de manera creativa y tranquila. Aunque hay un grupo, en los que sus integrantes están peleando entre sí, por ello la docente interviene llamándoles la atención a los niños, pues siempre están fomentando indisciplina y poco escuchan los llamados de atención.

Al igual que en la primera sesión el ruido proveniente del pasillo por momentos perturbó el normal desarrollo de la clase. Es de anotar que el salón está ubicado en un paso obligado del colegio y en todo momento pasan alumnos de otros cursos, hablando, riendo o corriendo.

Para finalizar la sesión, la docente hace retroalimentación del tema central de la sesión, aclarando concepto y contestando preguntas que le hacen los alumnos, luego junto con sus estudiante evalúan el trabajo realizado en el día de hoy, hablando sobre lo que les pareció la actividad y considerando si la estrategia empleada es apropiada para alcanzar el conocimiento de su municipio , los alumnos expresan que le ha gustado mucho la clase, manifiestan agrado por la estrategia que se aplicando ya que les permitido que han aprender aspectos que desconocían de su municipio

**Tercera Actividad**

La docente inicia la sesión saludando a sus alumnos, presenta el tema y el objetivo que se va a trabajar, recuerda las normas y acuerdos de la clase. Explica a sus alumnos que la primera actividad de la clase, será armar un rompecabezas que contiene imágenes relacionadas con aspectos variados sobre el folclor, música, gastronomía, artes del municipio de Soledad. Les explica que deberán identificar el tema que les correspondió y que el equipo ganador será quien arme e identifique su imagen. Durante este juego los alumnos están muy entusiasmados con la actividad, participando activamente para terminar rápidamente y ser el equipo ganador.

Para la actividad central se realiza el tradicional juego “Agua Cristalina”, una ronda lúdica y a medida que avanza se van formando los grupos de acuerdo a las instrucción que da la docente, al final la docente pide que formen grupos de 4 integrantes. Cada grupo se identifica con un nombre llamativo y creativo. Una vez organizados, la docente explica que cada grupo debe realizar una creación artística teniendo como tema la cultura del municipio de Soledad, para ello pueden utilizar: témperas, marcadores, papeles de colores, colores, escarchas, cartulinas, papel bond.

La docente continúa explicando que la creación debe ser realizado en un tiempo determinado y que debe cumplir con requisitos de limpieza, organización, trabajo en equipo y ser muy creativo. Durante esta parte de la clase la

<p>mayoría de los estudiantes están trabajando con mucho entusiasmo, intercambiando materiales, algunos orientan a sus compañeros, en general los alumnos demuestran mucha creatividad al terminar su trabajo. Algunos estudiantes dejan de lado su trabajo para molestar e interrumpir a sus compañeros, por ello la docente les llama a la atención y los invita a que continúen a que retomen su trabajo, después de esto, esos estudiantes realizan tranquilos su trabajo.</p> <p>Una vez los estudiantes terminan de realizar su trabajo, cada grupo presenta su trabajo, y ellos mismos realizan la elección de las creaciones artísticas que cumplen con los criterios para su realización. Luego la docente hace la retroalimentación del tema y los alumnos manifiestan el gusto por este tipo de actividades, además expresan que han aprendido muchas cosas que desconocían de su municipio.</p> <p>Para cerrar la sesión de hoy, los alumnos continúan trabajando en grupo en la elaboración del álbum de Soledad, esta vez, la temática está relacionada con aspectos del folclor, la gastronomía, la música y la cultura en general. A lo largo de la sesión, el ruido del pasillo interfiere en las actividades.</p>
<p><b>Cuarta actividad</b></p> <p>Para dar inicio a esta sesión la docente saluda a sus estudiantes, les presenta el tema y objetivo de aprendizaje, les recuerda las normas de clase.</p> <p>La sesión se inicia con el juego: “La reina manda”, como este juego es conocido por los alumnos, la docente inicia rápidamente la actividad y da órdenes para conformar grupos. En esta parte de la sesión, los estudiantes se divierten mucho y participan con gran entusiasmo, cumpliendo las misiones ordenadas por la docente.</p> <p>Cuando está por terminar la actividad dos estudiantes empiezan a pelear por lo que se debe parar la actividad. La docente llama a los dos estudiantes que están peleando, habla con ellos y los envía a coordinación.</p> <p>Se reanuda la sesión y la docente explica en qué consiste la siguiente parte de la sesión. En esta actividad realizaran un recorrido por los lugares más emblemáticos de Soledad, mostrados a través de pendones. Donde un guía turístico les explicará aspectos de cada lugar.</p> <p>Ya con los grupos formados anteriormente, escoge los líderes de cada grupo, quienes serán los guías turísticos que presentaron los lugares representativos del municipio de Soledad, haciendo una reseña de las características y resaltando la importancia de cada lugar para los habitantes del municipio.</p> <p>La docente también explica a los estudiantes que estos líderes son aquellos alumnos que han sobresalido por su participación, por los conocimientos que han adquirido, por su comportamiento, etc. Una vez realizada todas las explicaciones se inicia la actividad.</p> <p>Al terminar el recorrido, se da inicio al juego La Ruta por las tradiciones soledañas. La docente explica a sus alumnos en qué consiste el juego y las normas para jugarlo. A medida que avanza el juego cada uno de los grupos tiene la oportunidad de lanzar un dado, le indica qué tipo de pregunta debe responder. Si las respuestas son correctas el grupo avanza hasta llegar a la meta.</p>



<p>Durante el juego los alumnos, con sus respuestas, van demostrando el conocimiento que han alcanzado acerca de su municipio. Esta parte de la sesión transcurre con normalidad, la mayoría de los estudiantes participa activamente, muy interesados en aprender, pero algunos han tomado la actividad para fomentar la indisciplina, la docente constantemente les llama la atención.</p> <p>Para finalizar la sesión los alumnos continúan el trabajo de elaboración del álbum de Soledad, que será presentado en la feria. La docente se acerca a cada uno de los grupos de trabajo, les hace preguntas referentes a las actividades del día de hoy. Por último, los alumnos realizan una evaluación escrita, donde responderán preguntas referentes a los aspectos tratados en todas las sesiones, como; las generalidades, los personajes sobresalientes en la cultura soledaña, la historia, etc.</p> <p>Este salón está ubicado en la zona de tránsito obligado, por lo que constantemente la docente debe variar el tono de voz.</p>
<p><b>Quinta Actividad</b></p> <p>Con anterioridad la docente preparó los stands en los que estarán exhibidos los álbumes, creaciones artísticas, material didáctico, utilizados en el desarrollo de la secuencia didáctica.</p> <p>La docente inicia la sesión saludando a sus estudiantes, seguidamente les anuncia el título, objetivo de la clase. Ubica a los niños alrededor del salón de clases y hace la presentación del semillero de promotores de la cultura soledaña.</p> <p>La docente explica que este grupo de niños tendrán la misión de realizar actividades con la ayuda de su docente, tendientes a promover las tradiciones históricas, los aspectos importantes del municipio a nivel cultural, social y político para que todos los niños de la institución conozcan y valoren su municipio. También les explica que este semillero estará integrado, por aquellos alumnos que han demostrado entusiasmo, interés por conocer y aprender acerca de su municipio, trabajado con responsabilidad en cada una de las sesiones de la secuencia didáctica. En este momento la docente hace un reconocimiento especial a todos los estudiantes, entregando un certificado de participación, para premiar el entusiasmo y el interés y buen trabajo realizado por los niños.</p> <p>Después de la entrega de certificación a los integrantes del semillero, un grupo de estudiantes realiza una presentación del baile típico del municipio: El Merecumbé. De esta manera se inicia la feria: “Soy soledaño y valoro mis raíces”. La docente junto a sus alumnos juegan nuevamente con algunas de las actividades lúdicas, realizadas en las sesiones anteriores como armar los rompecabezas, reconocer el personaje y su canción más popular, jugar a la golosa, y con la ruta soledaña y estos se les el nombre de responder o perder.</p> <p>Después de realizar por grupos una pequeña demostración las actividades lúdicas implementadas. El grupo de niños que conforman el semillero explica a niños de otros cursos, que han sido invitados a la feria, lo que han aprendido de su municipio y sobretodo como lo han aprendido, resaltando que ha sido de una manera muy entretenida y divertida para ellos. Seguidamente se hace un reconocimiento especial a aquellos álbumes que sobresalen por estar creativamente elaborados.</p> <p>Para terminar la sesión los estudiantes en grupos de tres estudiantes elaboran carteles con mensaje alusivos a Soledad,</p>

donde expresan su amor, respeto y demuestran aprecio por cada una de las manifestaciones artísticas propias de su municipio, previamente la docente ha explicado los criterios para la elaboración de este cartel.

Finalmente se recuerda el compromiso que adquieren los integrantes del semillero de promotores de la cultura soledense y se invita a los niños asistentes a ser parte de este semillero.

La docente hace un resumen de los aspectos más relevantes del municipio para que los niños visitantes se interesen y deseen pertenecer al semillero. La docente agradeció a los niños su entusiasta participación y al compromiso demostrado por conocer sus raíces y aprender valorar todas las cosas buenas de su municipio, en especial su cultura.

La sesión transcurrió en forma tranquila, los estudiantes mostraban con alegría y orgullo sus creaciones.

A continuación se presentan los Diarios de Aprendizaje pedagógico de la docente Julie Caña Ortega.

**Primera Actividad.**

La sesión uno inicia con un saludo a los estudiantes del grado 3B, inmediatamente se les informa que se dará inicio al proyecto que se viene realizando a través de la maestría, el cual tiene por nombre Conociendo mi municipio valoro mis raíces, la profesora le pide a los chicos que repitan el nombre del proyecto, los niños en coro repiten una vez el nombre del proyecto. La docente le dice a sus estudiantes que realizarán las actividades a través de una secuencia didáctica que posee un inicio, un desarrollo y un cierre, además les comenta que aparte de ser una secuencia la misma está dividida en 5 sesiones. En el día de hoy agosto 30 se empezará la secuencia uno la cual lleva por nombre “El tomatodo sabelotodo”. La docente le explica a los estudiantes en que está basado el proyecto les comenta que se trata del municipio de soledad y les da a conocer el objetivo del proyecto.

Aplicar estrategias lúdicas para afirmar la identidad cultural del Municipio de Soledad en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa del Municipio de Soledad. Les hace énfasis en que la intención del proyecto es conocer e identificarse con su municipio, que conozcan desde donde está ubicado, hasta lo que hace parte de él, como lo es su gastronomía, su cultura, sus bailes típicos y otros aspectos de las generalidades del municipio.

Posterior a esto les vuelve a mencionar la primera sesión, les explica en que consiste la actividad, les habla específicamente sobre el inicio de la sesión la cual estará organizada por 5 grupos de 7 estudiantes, reunidos en forma de círculo para jugar con un tomatodo. Este tomatodo está elaborado en icopor, con algunas franjas pintadas con témperas y resaltadas con marcadores. En el momento de la explicación la profesora aprovecha para decirle a los chicos que el proyecto no es de ella sola, junto con ellos estarán trabajando los otros grados a cargo de las docentes Heiddy Quintero, y Liliana Zambrano. A su vez aprovecha para decirles que el producto final de estas sesiones de trabajo será conformar un semillero con los estudiantes que más se destaquen dentro de las actividades a realizar, se les explica también que la intención del semillero es lograr que ese grupo interese y fortalezca a los grados inferiores sobre la importancia de conocer el municipio en el que viven, y sobre todo lograr crear en la Institución Educativa Tajamar

identidad hacia el municipio.

Les explica sobre el álbum que realizarán en cada cierre de sesión, manifestándoles que estos serán hechos en block de colores, que los álbumes más destacados serán exhibidos en la última actividad de cierre, mostrándoles a los asistentes de la Feria Soledaña; de inmediato muestra las imágenes y el paso a paso de la actividad de cierre de ese día.

Se escucha en el fondo, niños gritando que interrumpen la actividad porque en la escuela estaban dando la merienda reforzada, y los niños corren al subir y bajar la escalera.

Luego un niño interviene y hace una pregunta, que en realidad es una aclaración debido a que el chico está interesado en el álbum y pide que explique más, Posterior a este proceso de aclaración la docente les dice a los niños que se numeren del 1 al 5 para empezar el trabajo de la tarde. Los chicos ágilmente empiezan a numerarse para formar los grupos.

Cada grupo tiene opción de tirar varias veces hasta que salga en el tomatodo pon 1 que es el momento que toma la profesora para realizar una pregunta correspondiente al listado previamente hecho, en el momento que se hace la pregunta el niño tiene la opción de realizar consultas con los otros integrantes del grupo en caso de que el niño no sepa la respuesta a la pregunta asignada, el primer niño se le hace la pregunta si sabe el nombre del municipio, el chico responde “soledad” así a medida que van avanzando las preguntas va avanzando el nivel de complejidad, y así va dando la vuelta por cada grupo el tomatodo.

Finalizada la actividad los mismos chicos se analizaron y un niño mencionó que no sabemos nada sobre soledad y pensamos que vivimos en barranquilla.

Terminada el inicio se empieza el trabajo con la segunda actividad del desarrollo, los chicos muestran ansiedad por saber la explicación de lo que se realizará a continuación. Se hace la explicación de que la actividad lleva por nombre concéntrese la profesora les dice que se trabajará en dos grupos los niños se dividen y se sientan en el suelo, aun empiezan a curiosear sobre que hay detrás de los rótulos estos rótulos están hechos de cartón paja, con imágenes de números, imágenes sobre algunos lugares específicos de soledad. Se les explica que detrás de cada rótulo hay imágenes que corresponden a lugares que hay en soledad y que están divididas, en unas hay imágenes y en otras están los nombres de los lugares que aparecen en la imagen con alguna información general acerca del lugar, ustedes deben formar parejas de imagen y nombre del lugar, participa un estudiante por cada grupo. En un principio los niños no mostraron interés, les pregunté si habían entendido la estructura del juego, la docente le vuelve a dar una segunda explicación y en ese momento con la primera imagen un niño alza la mano y dice quipo se hace complicado, puesto que todos los chicos quieren participar y en algunos casos no permiten que otros compañeros participen.

Terminada la actividad del concéntrese la profesora les pregunta sobre lo que han aprendido los niños mencionan nombre del alcalde, Joao Herrera vivimos en soledad, hemos ido al parque Muvdi etc. Antes de empezar a trabajar las imágenes que conformarán el álbum es necesario que sepan cómo será evaluado el álbum, les dice que será evaluado a través de una rúbrica y les lee cada uno de los puntos a evaluar. Inmediatamente les pide que saquen su block de colores, suena el timbre para recreo la profesora les pide que suspendan y salgan al patio, luego de terminado el recreo se le entregan las imágenes y la información que recortan y pegaran en los álbumes, los niños empiezan a trabajar en los mismos grupos

<p>que quedaron conformados antes de salir a recreo, recortan y pegan en sus hojas, no hubo necesidad de repetirles con que información quedaría cada imagen pues lo trabajaron solos y sin ayuda, los chicos manifiestan que les gusta la actividad que porque siempre no trabajan así, que les deje los juegos para ellos seguir practicando. Sonó el timbre para salida hacia sus casas, ellos recogen y guardan sus materiales.</p>
<p><b>Segunda Actividad.</b></p> <p>Se da inicio a la segunda sesión con la actividad el “Atardecer Tajamarista” la docente les explica a los chicos que se darán a conocer algunos aspectos generales sobre el municipio, inmediatamente le pregunta a los niños como se llama el municipio, los niños responden Soledad. Les pide a los chicos estar atentos y dispuestos para aprender más sobre el municipio. Da unos indicios sobre la primera actividad que se llamara “El quemado” antes de dar inicio al juego se les organiza a los chicos para la forma en que participaran durante la actividad; la docente les pregunta a los niños si ellos han jugado el muñeco quemado, a lo que ellos responden en coro si, les comenta que van identificar un personaje de soledad y este tiene que ver con la cultura y tradición de soledad, la profesora para continuar con la actividad le pide a los niños que se sienten pues se empieza a fomentar el desorden.</p> <p>Se organiza a los chicos del curso por grupos y se les pide escoger de cada grupo a compañeritos que deseen participar, se les da la oportunidad de ir participando y que vayan diciendo letras para ver si va apareciendo el nombre del personaje misterioso o se va quemando el muñeco, se notó el entusiasmo con los que los niños participaron durante la actividad y muchos de los que estaban sentados en ese momento deseaban adivinar el nombre del personaje misterioso, pasadas las intervenciones de los grupos la seño le pregunta si ya saben cuál es el nombre del personaje uno de los chicos se arriesga a decir el nombre y acertó, el personaje es Checo Acosta. Pasado este momento los chicos vuelven a ubicarse junto a sus compañeros, en el desarrollo de esta sesión se les dice que en el programa habrá un invitado especial que les contara sobre aspectos más generales de soledad el invitado se llama Alexander Vega Ruiz historiador. Los niños entusiasmados brindan un aplauso y se disponen a participar de las demás actividades.</p> <p>Los niños son escogidos al azar para que tomen una pelota de pimpón, las cuales están numeradas con las preguntas que guiarán el desarrollo del proceso, al revolver las peloticas una niña saca la primera que tiene una (S) de pregunta sorpresa o un número del 1 al 15, la primera pregunta que se le hace al profesor es ¿Cuáles son los sitios o lugares representativos en el municipio de soledad?, responde hay varios entre ellas la parroquia San Antonio de Padua y rememora saberes desde cuando fue fundada la iglesia, habla del museo Bolivariano y otros etc.</p> <p>Las preguntas siguen surgiendo sobre los personajes más importantes como Antonio Moreno de Estupiñán, otro personaje importante alcalde del siglo XVIII Francisco Pérez de Vargas, Simón Bolívar y otros en la parte cultural Alci acosta y Checo acosta.¿ De dónde proviene la palabra el Chuchal, aplicado al municipio de Soledad? Habla sobre las ostras o chipichipi de donde proviene el término Chuchal, recibe el nombre un barrio de Soledad. ¿Qué personajes han contribuido en la formación del patrimonio artístico de soledad? Pacho Galán, Pedro Ramayá Beltrán, Alci acosta y su hijo Checo Acosta, hace referencia también a los decimeros. La profesora les coloca música de los personajes que se mencionó con anterioridad. Los niños entusiasmados escuchan y empiezan a decir quienes cantan en la música que escuchan, así cada uno va respetando la palabra del otro para ir cumpliendo con el desarrollo de cada una de las</p>

<p>preguntas sobre los periodos de colonización en soledad, ubicación geográfica de soledad. etc.</p> <p>Terminado el programa Atardecer Tajamarista se despide el amigo Historiador y los niños continúan con el trabajo en los grupos que se habían conformado para jugar con la “Golosa” así en grupos se le dan las indicaciones de cómo será el juego, cada estudiante escogido por el grupo representará a su equipo en una peregrina la cual tiene números que dan origen a una pregunta, los niños lanzan el dado sobre la golosa y sale a brincar su golosa de regreso cuando los niños hacen el recorrido el número donde está la ficha se le hace una pregunta referida a soledad sobre todo lo que escucharon durante la visita del historiador. Cuando se les hace la pregunta si el niño no la sabe puede hacer consulta de grupo, se autoriza para dejar la golosa e irse a reunir con el grupo, si contesta correctamente tendrá un punto para el grupo participante. Cada grupo tiene la oportunidad de pasar de dos a tres veces según el tiempo, el poco espacio influye en el desarrollo de las actividades, los grupos están muy pegados. Los chicos comentan la actividad fue divertida debemos seguir jugando más tiempo.</p> <p>Terminada la golosa, los chicos se disponen a trabajar la actividad de recortes para el álbum, se les hace entrega de las hojas con imágenes y nombres de los personajes artísticos más destacados del municipio de Soledad, cada niño trabaja sobre su material reunido en grupo, las actividades han fortalecido el trabajo en equipo y la ayuda mutua.</p>
<p><b>Tercera Actividad.</b></p> <p>La docente empieza la tercera sesión preguntándole a los niños como se llama el proyecto que se ha venido trabajando, a lo cual los niños responden Conociendo mi municipio valoro mis raíces, la docente sigue haciendo preguntas a los niños sobre ¿cómo se llama el municipio?, los niños le contestan Soledad y también dicen está ubicado en el Departamento del Atlántico, la profesora les dice a los chicos que recuerden aspectos o generalidades de todas las sesiones y que participen diciendo de que se acuerdan, a lo que los estudiantes empiezan a responder, señalan algunos lugares como la plaza de soledad allí está la iglesia, la casa de los Domínguez, cerca el museo Bolivariano; también nos visitó en la escuela un señor se llama Alexander el nos dijo sobre términos como el Chuchal, y algunos personajes importantes en la música, como el señor Alci acosta, otro dijo pedro Ramayá, otro menciona a Pacho Galán, el checo así sucesivamente los chicos van haciendo ellos mismos una retroalimentación de todo lo que han visto durante las sesiones.</p> <p>Terminado el proceso de preguntas y respuestas, la docente les dice que la tercera sesión que se realizará lleva por nombre “Pequeños Artistas Tajamaristas” en la actividad de hoy verán lo maravilloso de ser artistas de su cultura en su municipio, los chicos a la expectativa y con deseos de empezar escuchan lo que la docente expresa.</p> <p>Lo primero que se realizará será un rompecabezas en el que se encuentran lugares importantes de soledad y otros de la cultura. Los chicos se enumeran en grupos de cuatro, ubicados en el suelo se les hace entrega a cada equipo de dos rompecabezas para hacer una competencia los primeros en armarlo serán los ganadores, Los niños pueden armar rápidamente los rompecabezas, puesto que son imágenes grandes y están hechas en cartón una material resistente.</p> <p>Los niños se muestran entusiasmados por la actividad, se inicia el proceso, los primeros en terminar son el equipo número uno, Los participantes del grupo deben decir el nombre del lugar o imagen que hayan armado en el rompecabezas, de la misma manera los otros equipos siguen avanzando en la organización del rompecabezas, todos los</p>

grupos logran armar, cada uno en diferentes espacios de tiempo.

Terminado este inicio se pasa a la siguiente actividad. En el desarrollo de la sesión se les dice a los chicos que deben formar un círculo para jugar “agua Cristalina” en ese instante los niños se agarran de las manos y empiezan con la ronda, se les dice que se armen de 6, luego de 5, luego de 4 y por último de tres, cuando se arman de tres se les dice que con ese grupo de compañeros van a realizar un trabajo artístico, para lo cual la profesora les pide que saquen los materiales que se les pidió con anterioridad, colores, plastilina, papel cometa y silueta.

Se le entregan los dibujos que los niños decoran, luego estarán expuestos en la feria soledaña. Los niños suspenden el trabajo porque suena el timbre para salir a recreo.

Hay mucho ruido está lloviendo, la profesora esfuerza mucho la voz; no se escucha la voz de la docente por el ruido de la lluvia.

Terminado el recreo los chicos continúan haciendo sus creaciones artísticas usando los materiales que trajeron.

Para terminar la sesión los chicos que van terminando de armar sus actividades creativas se les va entregando el material del álbum para que vayan armando individualmente su trabajo.

Los chicos se muestran atentos a las explicaciones de la docente, en cuanto ella les explica lo que se va realizar con el material artístico, algunos niños se distraen, pero la docente los vuelve a interesar en este momento los chicos empiezan a observar que materiales han traído sus compañeros y si alguno necesita buscan donde otro compañero para trabajar y cumplir con la actividad.

Suena nuevamente el timbre para la salida los chicos se toman su tiempo, para recoger y meter en sus carpetas el trabajo realizado, manifiestan la actividad estuvo bastante chévere, que la vuelvan hacer.

**Cuarta actividad**

La docente inicia saludando a los niños preguntándoles si recuerdan el número de la sesión que corresponde, también les manifiesta en forma de pregunta cómo se llama el proyecto que han venido trabajando a lo ellos responden Conociendo mi municipio valoro mis raíces. Inmediatamente les manifiesta que es muy importante la participación que han tenido durante todas las sesiones y que como de costumbre deben estar atentos, de igual forma les pregunta que se debe hacer cuando van a participar en una actividad, a lo que ellos responden, levantar la mano, escuchar lo que el compañero está diciendo, participar activamente en las actividades. Al terminar este momento en el que se ponen las reglas de la clase, la profesora les dice que la sesión tiene por nombre “La ruta de tradición Soledaña” y esta estará acompañada de tres actividades en el inicio se comenzará con el Rey manda, en esta actividad los chicos se formaran en grupos con un líder para buscar objetos la finalidad es que los chicos formen grupos para el trabajo que se realizará durante el resto de las actividades; desarrollo y cierre.

La docente les pide respetuosamente a los chicos que se aparten de las sillas y se levanten de las mismas. De la misma forma le pregunta a los niños que en qué municipio viven, los niños responden Soledad Atlántico, enseguida les explica cómo será la actividad del Rey manda, la participación de los chicos es muy buena, están interesados en la actividad, la

docente le pide que se formen en diferentes números de grupo para armar diferentes equipos, posterior a esto les pide cumplir las dos misiones especiales que marcan el final del inicio de la sesión.

Para el desarrollo de la cuarta sesión la docente invita a un grupo de niños que se han destacado por su participación en las diferentes actividades les comenta a los demás estudiantes que ellos les darán unos aportes sobre los lugares que se recorrerán a través de una galería de imágenes ubicadas estratégicamente por el salón de clases, cada grupo empieza a pasar por cada espacio e inmediatamente los chicos empiezan a decirle una breve explicación de cómo se llama el lugar, donde está ubicado y también desde hace cuánto tiempo. Los estudiantes tienen la oportunidad de recrear a través de esas imágenes los lugares, así cuando ellos estén cerca seguramente asociaron la imagen con el nombre del lugar, las imágenes están hechas en material plástico, son pendones que los niños pueden tocar y acercarse.

Terminada la explicación por parte de los niños participantes cada grupo vuelve a su puesto esperando que todos hayan hecho el recorrido por cada una de las imágenes.

Seguidamente los grupos siguen trabajando en la actividad final, en ella y ayudados por un afiche que contiene una ruta y, un dado en el que se muestran los diferentes temas tratados durante las sesiones ya trabajadas los estudiantes realizan su participación jugando a través de preguntas, para ir avanzando en las casillas que posee la ruta, los niños lanzarán el dado hacia arriba permitiendo que este gire las veces necesarias, hasta que toque el suelo y muestre una imagen sobre el tema de las preguntas que se le realizara a los participantes, el participante será escogido por su grupo, y también tiene la posibilidad de que en el momento que se haya lanzado la pregunta, de no saberla puede realizar consulta con su grupo para dar una respuesta acertada, cada grupo por el tiempo que se maneja tiene la oportunidad de participar tres veces. Los estudiantes que acierten en la pregunta tienen la oportunidad de ir avanzando en las casillas, pero también puede ceder el turno, o no avanzar las casillas porque contestó de forma equivocada, la actividad se desarrolla adecuadamente según lo planeado el tiempo es el inconveniente pues los niños se emocionan y le dicen a la profesora que no suspenda la actividad.

Terminada la actividad final los chicos se disponen ir a merienda reforzada porque ya les correspondía el turno, casi no ha pasado mucho tiempo cuando suena la campana para el recreo, los chicos se van al patio a realizar su recreo.

Suena la campana para entrar al salón después del recreo, a cada estudiante se le entrega una hoja con imágenes que debe recortar y armar con los nombres de la imagen que corresponda, para ello los estudiantes sacan el block de colores y empiezan su trabajo. Con esta actividad del álbum los niños se les informa que se da por terminado la sesión 4 del proyecto, los estudiantes manifiestan que les gusto la actividad y desean durar más tiempo en ella.

**Quinta actividad.**

En el inicio de esta sesión la docente saluda a sus estudiantes y de inmediato les comenta que esta será por el momento la última sesión del proyecto que se llama, los niños responden en coro conociendo mi municipio valoro mis raíces); la docente les pregunta antes de iniciar la sesión como tal que les han parecido las actividades que se han venido realizando, los niños levantan la mano y participan, ellos comentan que las actividades han estado bacanas porque no siempre les trabajan los temas así, tanto que a ellos les gustaría seguir jugando de esa forma. Otro niño expresa que le gusta la forma

como se ha desarrollado las actividades y el trabajo en equipo.

Seguidamente la docente les dice que la sesión 5 tiene el nombre de Soy soledad y valoro mis raíces, se les explica que esta es una feria en donde podrán observar, jugar y recordar todas las sesiones porque los juegos utilizados estarán en el patio, además que a pesar de la lluvia la actividad se realizará en el patio junto con otros compañeritos, de los que realizaron el mismo proyecto. Está lloviendo la actividad se pospone un rato mientras pasa la lluvia, los niños pasan a merendar en el tiempo que dura la lluvia. Suena el timbre y salen los demás estudiantes al patio por el espacio hay que esperar se termine el recreo para dar inicio a la última sesión.

Empezamos en el patio se da inicio a la quinta sesión con la participación de cinco integrantes de cada curso para que los niños observen el trabajo que se realizó con los estudiantes de tercer grado, en el patio están expuestos en diferentes lugares las actividades creativas de las sesiones trabajadas con anterioridad. Cada niño ha hecho entrega previamente del álbum que trabajaron durante cada sesión, estos están exhibidos en diferentes stands, los niños los han trabajado y decorado creativamente con diferentes materiales, foami, cartulina, hojas de colores, decorados con escarcha y muchos colores. Los álbumes, la golosa, los rompecabezas, el recorrido por los lugares más representativos de soledad hechos a través de pendones, la ruta y demás juegos elaborados para cada una de las actividades se encuentran en diferentes espacios para ser utilizados por los chicos. La sesión empieza cuando la docente les comenta al grupo reunido el nombre del proyecto conociendo mi municipio valoro mis raíces, la profesora les pregunta si saben cómo se llama el municipio donde viven y en el que está ubicada la escuela a la que asisten, los niños responden en coro Soledad. Inmediatamente una de las docentes le dicen a todos los niños que ellos viven en soledad y que el proyecto tiene ese fin que los niños sepan, conozcan y valoren el lugar donde viven; se le comunica a los niños presentes el objetivo del proyecto.

Pasado este tiempo la docente les muestra cada uno de los espacios, pero también les va explicando algunas generalidades de soledad, departamento en el que se encuentra, donde está ubicada, la plaza de soledad, el museo bolivariano, la iglesia san Antonio de Padua, el aeropuerto Ernesto Cortizos, la terminal de transportes, con la finalidad de que los niños conozcan más sobre el proyecto. Algunos niños hablan durante las explicaciones, otros niños de tercer grado les comentan a otros compañeros de que se trató cada actividad, se escucha entre los comentarios que algunos tienen su sesión favorita porque aparte de aprender les permitía divertirse dentro del salón. Terminada la explicación por parte de la docente le dice a los chicos que los invita a pasear por cada uno de los espacios donde están los juegos, álbumes, y demás actividades para que jueguen y las conozcan más de cerca, de esta forma cada grupo se va moviendo por los espacios para observar, le gustan los álbumes y otras imágenes artísticas con diferentes materiales realizados por los estudiantes, los chicos de los grupos de tercero les explican a los grupos invitados algunas de las cosas que hicieron durante el desarrollo del proyecto.

Por el tiempo es necesario que los grupos pasen a sus cursos a terminar sus clases, los docentes se quedan organizando el patio y recogiendo los trabajos.

Dentro del salón cada estudiante recibe una certificación por haber participado en el proyecto. Los niños se emocionan y están atentos escuchando los nombres de sus compañeros. De la misma manera se entregan unas certificaciones de reconocimiento para aquellos estudiantes que sobresalieron durante todas las sesiones se mencionan sus nombres y se les



dice que han sido escogidos para formar el “semillero por soledad”, muestran entusiasmo los estudiantes.

Para finalizar la sesión los chicos se les aplica una evaluación de competencias diseñada por los docentes del proyecto, que servirá como evaluación cuantitativa de lo aprendido durante las sesiones. Los chicos reciben las evaluaciones, luego las devuelven después de haberlas contestado, los chicos a modo de participación verbal continúan manifestando el gusto que generó en ellos las actividades. La docente los felicita por su participación y colaboración durante el proyecto, luego suena el timbre para la salida hacia sus casas.

A continuación se presentan los diarios de aprendizaje pedagógico de Heiddy Quintero Cuello:

**Primera Actividad.**

La docente saluda los estudiantes con el juego de tres palmas y luego hace la oración inicial como todos los días, ellos se observa muy interesados. Entonces ella menciona el nombre del proyecto que se va a desarrollar en esta primera sesión y que lleva por título “Conociendo mi municipio valoro mis raíces”. Luego les hace unas sencillas preguntas para saber qué tanto saben de Soledad.

A continuación menciona el tema a tratar, la forma a trabajar y explica igualmente el objetivo.

Una vez hecho lo anterior la profesora pide a los niños que formen 6 grupos de 5 estudiantes para comenzar con el desarrollo de la primera actividad “Él Toma todo Sabe lo todo”. Les reparte unos círculos que contienen unas caritas felices agrupadas en 6 colores distintos 9 fichas a cada equipo con un grupo de 15 fichas en el centro del salón y comienza a dar las instrucciones pertinentes y sus reglas para dar inicio al juego.

Los niños se observan motivados, atentos y con muchas expectativas. Ya con todo organizado la profesora da inicio al juego, escogiendo representantes de cada grupo que uno a uno tendrán la oportunidad de girar el toma todo y responder preguntas relacionadas con generalidades del municipio. Las cuáles serán reforzadas o corregidas en la medida que se amerite.

Se observa dinamismo durante la actividad porque los niños aciertan en muchas preguntas, muchos levantan la mano para pedir la palabra y se desordenan por momentos; entonces se hace necesario retomar las normas del juego para tener la oportunidad de compartir con su grupo y asesorarse. Finalmente, después de mucha emoción porque nadie quería quedar con el menor número de fichas, el grupo ganador fue el número 2, se les dio un fuerte aplauso y todos se ven muy contentos.

Ubicados en el salón, (porque el ruido en el patio por la salida de los niños de otros salones a buscar la merienda reforzada, no permite que estén concentrados) y distribuidos en los mismos grupos se les pide que se coloquen un nombre que los identifique para comenzar el segundo juego “El concéntrese Soledad”.

La profesora hace un pequeño recordatorio de las conclusiones generales de la primera actividad y explica a continuación las instrucciones para el desarrollo del concéntrese donde cada grupo debe mencionar un par de números buscando armar parejas; relacionando imagen e información del aspecto en mención (nombre y aspectos importantes o curiosos) Cuando

esto sucede se escucha en el pasillo a varios estudiantes y al profesor de 4C que van para la sala de video .Los niños dispersan su atención por un instante; pero la profesora de forma divertida la llama al orden y la concentración para desarrollar la actividad lo mejor posible.

Una vez en el desarrollo del juego se observa a la profesora haciendo seguimiento de la lectura de las informaciones de cada aspecto tratado y exaltando la habilidad de los niños para recordar con precisión. Luego ella solicita colaboración de una estudiante para anotar en el tablero los aciertos de cada grupo y así tener un ganador. En este caso el ganador fue el grupo#1.

Luego la profesora les explica a los niños que a continuación se van comenzar a elaborar un álbum que recopila todo las actividades, en las diferentes sesiones, con los materiales solicitados (block con hojas de colores, tijera, colores, marcadores y goma para hacerlo con mucha creatividad e ingenio. Se observa que la profesora va a cada grupo para explicarlo de manera personalizada y los niños se encuentran trabajando en armonía y dedicación.

Al finalizar la actividad los niños manifestaron que fue muy divertido y aprendieron bastante con relación a su municipio Soledad

**Segunda Actividad.**

La docente saluda a sus estudiantes de manera alegre y cordial, ellos responden con mucho entusiasmo y con gran expectativa acerca de lo que van a trabajar en esta sesión. Una vez ubicados en el patio de la institución se organizan en tres grandes equipos. La docente explica el objetivo, el tema a desarrollar en esta sesión relacionada con generalidades del municipio de Soledad, mencionando con detalle las tres actividades lúdicas que se van a desarrollar iniciando con preguntas sencillas para recordar lo que se trabajó en la anterior actividad.

Luego sorprende a los alumnos con la aparición de un dibujo que representa el juego “El muñeco quemado” (en papel boom).A continuación les pide que pasen dos representantes de cada grupo para dar las instrucciones del juego.

Cada niño dirá una letra después de escuchar una pista del personaje misterioso si no acierta será quemado el muñequito así sucesivamente hasta que descubran el personaje.

Al dar inicio el juego se notó mucho entusiasmo en cada grupo, todos querían participar y se recordaron las normas de trabajo en silencio, respetando el turno y la opinión de sus compañeros para poder aprender sobre Soledad y así escoger al ganador.

El juego se desarrolló con mucha armonía, alegría los niños gritaban de emoción cuando acertaban con cada una de las letras que hacían parte del nombre del personaje misterioso, es importante resaltar que los niños podían pedir asesoría de su grupo. Por eso en algunas ocasiones se debían recordar las normas para una sana convivencia.

Luego cuando acertaron aplaudieron y gritaron de emoción e inmediatamente se mostró la imagen del checo Acosta y enseguida se escuchó la canción de la checumbia, en ese momento se presentó una dificultad con el equipo y no se escuchaba sonido en el micrófono y los niños comenzaron a llamar al auxiliar de tecnología, se tuvo que llamar al orden

Una vez solucionado el inconveniente se leyó una pequeña biografía del Checo Acosta. Los niños escuchaban con mucha atención y cuidado recordando el tema principal y el objetivo de la actividad.

Una vez culminada la primera actividad se organizó al grupo en forma de mesa redonda y se presentó a un invitado especial el profesor Alexander Vega el cual hizo una pequeña presentación de su currículo y luego empezó a hacer preguntas sencillas para introducir el tema a tratar relacionadas con algunos lugares de Soledad.

Los niños muestran una adecuada receptividad a lo que el invitado comenzó a relatar a manera de un cuentecito sobre algunos aspectos relacionados con soledad.

Después de esto se dio inicio a la actividad que consistía en que unos niños escogidos al azar debían coger una pelota que presentaba un número que se relacionaba con un cuadrado en cartón que contenía un número y una pregunta la cual el amigo historiador debía responder después de que el niño las leía .Esto se hizo para cada pelota escogida. Los niños escuchaban con mucha atención porque el amigo iba utilizó un lenguaje adecuado e iba retroalimentando con preguntas y comentarios fue realizado a manera de cuentecito.

Una vez terminada la actividad la docente realizó unas pequeñas preguntas relacionada con personajes importantes de Soledad.

Luego se colocaron unas pistas de canciones para que los niños identificaran quien era el intérprete se colocaron canciones de cantantes o músicos soledenses, los niños disfrutaban de la actividad bailando, cantando y tratando de identificar el nombre de la canción. Luego se dio finalización con las dos últimas preguntas del tablero que abarcaban todo el contenido general.

A continuación los niños se organizaron en grupos de 5 integrantes para realizar el juego de la golosa donde se realizan saltos sin equivocarse en varios cuadros elaborados en foamy enumerados del uno al 10.Pero deben responder algunas preguntas que le permiten avanzar

Al finalizar esta actividad los niños se ubicaron nuevamente en grupo para elaborar el segundo insumo del álbum, teniendo como tema principal los personajes importantes en el campo musical representativos del municipio de Soledad. Los niños hicieron uso de su block de colores, goma, tijera y el material fotocopiado entregado por la docente. Después la docente le pidió a varios niños su opinión con respecto a la actividad realizada

**Tercera Actividad.**

La docente comienza con un saludo animado y luego les pide que se saluden entre sí. A continuación da inicio a la tercera sesión, recordando el nombre del proyecto, el objetivo y nombre del tema a tratar con una serie de preguntas dirigidas enfocada a identificar los saberes previos de todo lo visto en las anteriores sesiones, que ellos van contestando en grupo y se van corrigiendo inmediatamente para enlazarlo con lo que se va a trabajar.

La docente les pide que formen grupos de 5 algunos se formaron en forma aleatoria otros los organizo ella, indicándose donde debían ubicarse en el espacio.

Una vez organizados, la docente da a conocer el nombre de la sesión Los pequeños artistas Tajamaristas “y la primera actividad a realizar “armar rompecabezas”, explicándoles las instrucciones sobre las reglas del juego donde lo más importante es el trabajo colaborativo.

Los niños se observan muy activos y motivados, en muchos grupos se da una buena comunicación y coordinación, lo cual permitió que varios terminarán de armar los rompecabezas rápidamente.

De los 6 grupos solo 2 se tomaron más tiempo por la cantidad de piezas que contenía, los demás niños fueron pacientes para que ellos pudieran terminar con éxito la actividad.

Luego la docente preguntó al líder de cada grupo la imagen que identifica, donde está ubicada o mencionando algunas características propias del lugar representativo de Soledad .se escuchaba un poco de bulla, porque todos querían comentar.

Después la docente les pide que se levanten en orden para hacer un recorrido por todos los rompecabezas y poder observar las imágenes.

A continuación la profesora les explica el segunda actividad en la cual se realiza el juego “agua cristalina”, dando las instrucciones y las reglas donde se formarán varios grupos según sus indicaciones. Los niños se observan contentos manifiestan mucha emoción para cumplir con las normas del juego, se realizó 4 veces y se escogió al final un grupo ganador.

Luego organizados en pareja se escogió un líder en cada uno y se les pidió que sacaran los materiales para la creación artística deben utilizar: témperas, marcadores, papeles de colores, colores, escarchas, cartulinas, papel bond, solicitados con anterioridad. La docente fue entregando unos carteles donde había unos dibujos alusivos a aspectos de Soledad los cuales debían decorar de forma creativa porque serían utilizados en la exposición de la feria en última sesión. Ella fue dando algunas instrucciones y recomendaciones. Los niños se tomaron su tiempo para realizar la actividad y el resultado fue excelente.

Al culminar los trabajos fueron colocados en el paredes del salón distribuidos a manera de una exposición en un museo para que todos pudieran observar y criticar constructivamente las obras de arte de los pequeños artistas. Lo cual fue una experiencia muy agradable.

Para finalizar la sesión la docente entregó a los estudiantes el tercer insumo para el álbum el cual es realizado de manera individual los niños trabajan en silencio y muy concentrados a veces se escuchan comentarios de cómo les había parecido lo realizado solo entre ellos. Pero la docente les pide que lo hagan en voz alta para que todos evalúen lo realizado.

**Cuarta Actividad.**

La docente comienza la sesión con el saludo inicial y un canto que permite activar la atención de los niño, los cuales se observan a la expectativa por lo que observan a su alrededor.

Una vez terminado lo anterior la docente comienza a hacer preguntas para activar los saberes previos; los contenidos de las sesiones anteriores. Muchos niños participan con orden, respetando el turno de la palabra, destacando el interés y apropiación de conocimientos que tienen los niños sobre su municipio Soledad. Se recordaron los nombres de las sesiones anteriores, el nombre del proyecto, el objetivo general y se dio el nombre de esta sesión “la ruta de tradición Soledaña “con su objetivo específico.

A continuación la docente da inicio a la primera actividad denominada “La reina manda “donde les explica que se deben imaginar que son las personas que habitan en un pueblo y caminan en la plaza de mercado y de pronto la reina manda formar grupos de 3,5 y 6,el niño que quede por fuera es eliminado del juego. Se hacen 3 rondas

Una vez organizados en grupos de 5 la docente les dijo que simularan que iban en un bus de transmetro uno de ellos sería el conductor y que irían a visitar lugares en Soledad .Ellos se entusiasmaron y se rieron mucho expresando que era divertido se formaron en un trencito.

Con anterioridad se escogieron 5 niños que serían los guías en cada uno de esos lugares los cuales explicarían características generales. La docente les explicó que tenían 7 minutos en cada lugar para escuchar y observar el pendón que contenía la imagen del lugar (el museo bolivariano, la terminal de transporte, el aeropuerto, el cementerio y la iglesia San Antonio de Padua, la plaza de soledad)

Después en los mismos grupos se realizó una pequeña mesa redonda para comentar lo que acabaron de hacer, luego la docente les pidió que se nombraran con un barrio de Soledad (las nubes, villa Estefany, Normandía etc.)Para continuar con la explicación de la segunda actividad que consistía en el juego de la Escalera (material elaborado en foamy) y ubicados en los grupos, escogen a un representante que se debe turnar para lanzar un dado de esponja en cuyas caras se observa un dibujo alusivo a generalidades del municipio de Soledad, el cual estar relacionado con una pregunta que deben responder en su turno aclarando que puede ser también baile o canciones

El juego transcurrió en un ambiente divertido y de sana convivencia, al final quedaron dos grupos en la misma posición los que más avanzaron pero al final solo uno fue el ganador.

Para finalizar se les entregó a cada niño la fotocopia correspondiente al último insumo del álbum. Ellos se observaron como siempre dinámicos y creativos empleando los materiales requeridos constantemente. Luego se realizaron comentarios sobre la sesión desarrollada los aspectos relevantes positivos y negativos pero constructivos.

#### **Quinta Actividad.**

Una vez ubicados los estudiantes participantes, un grupo de invitados (niños de otros grados y distribuidos los stand o rincones de presentación de las diversas actividades realizadas en el patio de la institución, la docente da inicio a la última sesión saludándolos de manera divertida y cordial), recordando el nombre del proyecto, el objetivo general y el nombre de la sesión “soy soledaño y valoro mis raíces”. Los niños se observan interesados y a la expectativa de lo que va acontecer en esta sesión.

Luego hace la presentación del grupo denominado el semillero .El cual será el encargado de explicar y manifestar en

<p>forma breve las experiencias adquiridas durante el desarrollo de las diferentes sesiones. Luego se dio paso a la presentación de una pequeña muestra representativa del baile “ay cosita linda” a cargo de un grupo de niña.</p> <p>A continuación la docente da las explicaciones de la actividad a realizar, donde les comenta que esta consiste en una feria de muestra y exposición de las actividades desarrolladas en cada una de las sesiones, de las cuales a manera individual ellos podrán recrear una vez más y los invitados podrán observar directamente todo lo presentado. (Armar rompecabezas, jugar a la golosa, el tomatodo sabelotodo, el concéntrese y la escalera. De igual forma apreciar las creaciones artísticas realizadas por los niños, escuchar música y participar en karaoke.</p> <p>Los niños hacen el recorrido en grupos por cada stand de manera organizada aunque se observan discusiones</p> <p>Al finalizar se realizó un reconocimiento a todos los niños por su participación con un certificado y se dejará la puerta abierta para la ampliación del grupo de semilleros que continuará con fortalecimiento de este proyecto. Los niños se muestran muy animados por hacer parte de este equipo. Manifestando que es muy divertido y aprenden mucho con este tipo de actividades. Luego realizan una prueba tipo saber para determinar cuánto aprendieron sobre su municipio</p>
--

**Anexo 3. Unidades de análisis. Liliana M. Zambrano.**

A continuación se presentan las unidades de análisis correspondientes a los diarios de campo realizados por la docente Liliana Margarita Zambrano.

NOMBRE DE LAS CATEGORÍAS	Cód . C.	NOMBRE DE LAS SUBCATEGORÍAS	Cód. S.	Cód. U.
Contenido:	A	<b>Contenido:</b>  “Al finalizar el juego, las preguntas que no fueron contestadas de forma correcta por parte de los alumnos, son aclaradas y respondidas correctamente por la docente. En este momento la docente explica los conceptos: Ubicación geográfica, aspectos de la historia, economía, etc.”		1A
Elementos didácticos	B	<b>Material didáctico:</b>  :“(Tablero con tarjetas de cartulinas con un número por un lado y del otro, una imagen de un lugar representativo del municipio)”.	1	1B
		<b>Estrategias metodológicas:</b>  “Presenta el tema principal de la clase, diciendo el nombre de éste, explica el objetivo de aprendizaje. También explica a sus alumnos que esta temática se estará trabajando durante cinco sesiones, cada una de las cuales tendrá un nombre y objetivo que lograr”.	2	1B

		<b>Trabajo colaborativo:</b>  <i>“Para cerrar la sesión los alumnos se reúnen en grupos de cinco estudiantes y trabajan en la elaboración del álbum de Soledad”.</i>	2	2B
		<b>Estrategias lúdicas:</b>  <i>“A lo largo de la sesión la mayoría de los estudiantes muestran deseos por participar en las actividades y juegos que se han realizado en la clase.</i>	4	3B
Ambiente de trabajo	C	<b>Relación docente –estudiante:</b>  <i>“A un grupo pequeño de niños, la docente les llama la atención y los invita a que estén atentos a la clase, pues están hablando y en ocasiones, los estudiantes acogen de buena manera las recomendaciones que se le hacen”.</i>	1	1C
		<b>Relaciones entre pares:</b>  <i>“Durante esta parte de la clase la mayoría de los estudiantes están trabajando con mucho entusiasmo, intercambiando materiales, algunos orientan a sus compañeros”.</i>	2	3C
		<b>Comportamiento de los estudiantes:</b>  <i>“En esta parte del juego los estudiantes se divierten mucho y participan con mucho entusiasmo, cumpliendo las misiones ordenadas por la docente”.</i>	3	3C
		<b>Ambiente escolar:</b>  <i>“Al igual que en la primera sesión el ruido proveniente del pasillo por momentos perturbó el normal desarrollo de la clase. Es de anotar que el salón está ubicado en un paso obligado del colegio y en todo momento pasan alumnos de otros cursos, hablando, riendo o corriendo”.</i>	4	4C
Evaluación	D	<b>Autoevaluación:</b>  <i>Los alumnos expresan que les ha gustado la clase por ha sido divertida y nueva forma de aprender.</i>	1	1D
		<b>Evaluación Formativa:</b>  <i>“Luego junto con sus estudiantes evalúan el trabajo realizado en el día de hoy, hablando sobre lo que les pareció la actividad y considerando si la estrategia empleada es apropiada para alcanzar el conocimiento de su municipio, los alumnos expresan que le ha gustado mucho la clase y que han aprendido aspectos que desconocían”.</i>	2	2D

Unidades de análisis. Julie Caña O.

A continuación se presentan las unidades de análisis correspondientes a los diarios de campo realizados por la docente Julie Caña O.

NOMBRE DE LAS CATEGORÍAS	Cód . C.	NOMBRE DE LAS SUBCATEGORÍAS	Cód. S.	Cód. U.
Contenido:	A	<p><b>Contenido:</b></p> <p><i>“Es conocer e identificarse con su municipio, que conozcan desde donde está ubicado, hasta lo que hace parte de él, como lo es su gastronomía, su cultura, sus bailes típicos y otros aspectos de las generalidades del municipio.”</i></p>		
Elementos didácticos	B	<p><b>Material didáctico:</b></p> <p><i>“Este tomatodo está elaborado en icopor, con algunas franjas pintadas con témperas y resaltadas con marcadores, así mismo les dice que otra de las actividades se llama concéntrese y está tiene imágenes en cartón paja que deben observar muy bien”.</i></p>	1	1B
		<p><b>Estrategias metodológicas:</b></p> <p><i>“La ruta de tradición Soledaña” y estará acompañada de tres actividades en el inicio se comenzará con el Rey manda, en esta actividad los chicos se formaran en grupos con un líder para buscar objetos la finalidad es que los chicos formen grupos para el trabajo que se realizará durante el resto de las actividades.”</i></p>	2	2B
		<p><b>Trabajo colaborativo:</b></p> <p><i>“Terminada la golosa, los chicos se disponen a trabajar la actividad de recortes para el álbum, se les hace entrega de las hojas con imágenes y nombres de los personajes artísticos más destacados del municipio de Soledad, cada niño trabaja sobre su material reunido en grupo, las actividades han fortalecido el trabajo en equipo y la ayuda mutua”.</i></p>	3	3B
		<p><b>Estrategias lúdicas:</b></p> <p><i>“Los participantes del grupo deben decir el nombre del lugar o imagen que hayan armado en el rompecabezas, de la misma manera los otros equipos siguen avanzando en la organización de los rompecabezas, todos los grupos logran armar el suyo, cada uno en diferentes espacios de tiempo”.</i></p>	4	4B
Ambiente de trabajo		<p><b>Relación docente –estudiante:</b></p> <p><i>“Los chicos se muestran atentos a las explicaciones de la docente, en cuanto ella les explica lo que se va realizar con el material artístico”.</i></p>	1	1C



	C	<b>Relaciones entre pares:</b>  <i>“Los niños lanzarán el dado hacia arriba permitiendo que este gire las veces necesarias, hasta que toque el suelo y muestre una imagen sobre el tema de las preguntas que se le realizara a los participantes, el participante será escogido por su grupo, y también tiene la posibilidad de que en el momento que se haya lanzado la pregunta, de no saberla puede realizar consulta con su grupo para dar una respuesta acertada”.</i>	2	2C
		<b>Comportamiento de los estudiantes:</b>  <i>“De igual forma les pregunta qué se debe hacer cuando van a participar en una actividad, a lo que ellos responden, levantar la mano, escuchar lo que el compañero está diciendo, participar activamente en las actividades”.</i>	3	3C
		<b>Ambiente escolar:</b>  <i>“Además y a pesar de la lluvia; la actividad se realizará en el patio junto con otros compañeritos, de los que realizaron el mismo proyecto. Está lloviendo la actividad se pospone un rato mientras pasa la lluvia, los niños pasan a merendar en el tiempo que dura la lluvia. Suena el timbre y salen los demás estudiantes al patio, por el espacio hay que esperar se termine el recreo para dar inicio a la última sesión”.</i>	4	4C
Evaluación		<b>Autoevaluación:</b>  <i>“La docente les pregunta antes de iniciar la sesión como tal, que les han parecido las actividades que se han venido realizando, los niños levantan la mano y participan, ellos comentan que las actividades han estado bacanas porque no siempre les trabajan los temas así, tanto que a ellos les gustaría seguir jugando de esa forma. Otro niño expresa que le gusta la forma como se ha desarrollado las actividades y el trabajo en equipo”</i>	1	1D
	D	<b>Evaluación Formativa;</b>  <i>“Para finalizar la sesión los chicos se les aplica una evaluación de competencias diseñada por los docentes del proyecto, que servirá como evaluación cuantitativa de lo aprendido durante las sesiones. Los chicos reciben las evaluaciones, luego las devuelven después de haberlas contestado, los chicos a modo de participación verbal continúan manifestando el gusto que generó en ellos las actividades”.</i>	2	2D

Unidades de análisis. Heiddy Quintero C.

A continuación se presentan las unidades de análisis correspondientes a los diarios de campo realizados por la docente Heiddy Quintero C.

NOMBRE DE LAS CATEGORÍAS	Cód . C.	NOMBRE DE LAS SUBCATEGORÍAS	Cód. S.	Cód. U.
	A	<b>Contenido:</b>  <i>“Ella menciona el nombre del proyecto que se va a desarrollar en esta primera sesión y que lleva por título “Conociendo mi municipio</i>		

<b>Contenido:</b>		<p><i>valoro mis raíces”; Luego les hace unas sencillas preguntas para saber qué tanto saben de Soledad.</i></p> <p><i>A continuación menciona el tema a tratar, la forma a trabajar y explica igualmente el objetivo”</i></p>		
<b>Elementos didácticos</b>	<b>B</b>	<p><b>Material didáctico:</b></p> <p><i>“Los niños hicieron uso de su block de colores, goma, tijera y el material fotocopiado entregado por la docente”</i></p>	1	1B
		<p><b>Estrategias metodológicas:</b></p> <p><i>“Una vez organizados en grupos de 5 la docente les dijo que simularon que iban en un bus de transmetro uno de ellos sería el conductor y que irían a visitar lugares en Soledad. Con anterioridad se escogieron 5 niños que serían los guías en cada uno de esos lugares los cuales explicarían características generales. La docente les explicó que tenían 7 minutos en cada lugar para escuchar y observar el pendón que contenía la imagen del lugar (el museo bolivariano, la terminal de transporte, el aeropuerto, el cementerio y la iglesia San Antonio de Padua ,la plaza de sol)</i></p>	2	2,B
		<p><b>Trabajo colaborativo:</b></p> <p><i>“La profesora pide a los niños que formen 6 grupos de 5 estudiantes asignando un rol a cada integrante para comenzar con el desarrollo de la primera actividad “El Tomatodo Sabelotodo</i></p>	3	3B
		<p><b>Estrategias lúdicas:</b></p> <p><i>“ Se Sorprende a los alumnos con la aparición de un dibujo que representa el juego “El muñeco quemado (en papel boom). A continuación les pide que pasen dos representantes de cada grupo para dar las instrucciones del juego cada niño dirá una letra después de escuchar una pista del personaje misterioso si no acierta será quemado el muñequito así sucesivamente hasta que descubran el personaje</i></p>	4	4B
<b>Ambiente de trabajo</b>	<b>C</b>	<p><b>Relación docente –estudiante:</b></p> <p><i>“la profesora de forma divertida llama al orden y la concentración para desarrollar la actividad lo mejor posible”</i></p>	1	1C
		<p><b>Relaciones entre pares:</b></p> <p><i>“Los niños hacen el recorrido por cada stand de manera organizada aunque se observan discusiones”</i></p>	2	2C
		<p><b>Comportamiento de los estudiantes:</b></p> <p><i>“Los niños se observan interesados y a la expectativa de lo que va acontecer en esta sesión. Los niños hacen el recorrido por cada stand de manera organizada aunque se observan discusiones</i></p>	3	3C
		<p><b>Ambiente escolar:</b></p> <p><i>“ Se escucha en el pasillo a varios estudiantes y al profesor de 4C que van para la sala de video. Los niños dispersan su atención por un instante; pero la profesora de forma divertida la llama al orden y la concentración para desarrollar la actividad lo mejor posible”.</i></p>	4	4C
<b>Evaluación</b>		<p><b>Autoevaluación:</b></p> <p><i>“Luego la docente le pidió a varios niños su opinión con respecto a</i></p>	1	1D

	D	la actividad realizada dificultades y logros”		
		<b>Evaluación Formativa;</b>  “Al finalizar se realizó un reconocimiento a todos los niños por su participación con un certificado y se dejará la puerta abierta para la ampliación del grupo de semilleros que continuará con el fortalecimiento de este proyecto”	2	2D

**Anexo 4: Teorías que fundamentan la interpretación y análisis**

A continuación se presentan las diferentes teorías que sustentan las interpretaciones encontradas en el análisis del diario de campo, docente Liliana Margarita Zambrano.

<p><u>Contenidos</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• En la medida que la escuela fomenta entre los educandos el conocimiento de su territorio, su historia, sus tradiciones y el patrimonio cultural, está contribuyendo con el proceso de construir una identidad cultural y un sentido de pertenencia, aspectos fundamentales para involucrar al individuo en el desarrollo de su entorno. (Doncel 2010).</li><li>• El aprendizaje es un proceso omnipresente en la vida humana; por consiguiente se aprende de la cultura en el contexto a través del contacto diario con las tradiciones, costumbres del lugar donde se vive, esto fortalece la identidad y sentido de pertenencia. Lave (1963) citado en Cole (2011).</li></ul> <p><u>Elementos didácticos</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Picardo, Pacheco &amp; Baños (2014), afirman que: “una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante”. (Citado en Romero 2012, p.6).</li><li>• La actividad lúdica facilita la atención activa la capacidad de concentración y memorización requisitos para un buen aprendizaje. Gervilla (2006, p. 6)</li><li>• Torres, Padrón y Cristalino (2007), expresan que: El juego es un espacio de formación de valores y es necesario saberla planificar convirtiéndola así en una verdadera herramienta educativa. (Como se cita en Durán 2013, p.68).</li><li>• El trabajo colaborativo constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas concensuadamente. (Maldonado 2007).</li></ul> <p><u>Ambiente de trabajo</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Margini, citado por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, el Ministerio de Cultura de Colombia y la Fundación Carvajal (2014) menciona que “el ambiente es visto como algo que educa a los niños; en verdad es considerado un tercer educador” (p. 26). Además el ambiente condiciona y es condicionado por el accionar de las personas, de ahí la importancia de que este sea flexible, actualizado y responda a las necesidades de los actores involucrados. Como se cita en Castro-Pérez, M. y Morales-Ramírez, M. E. (2015).</li><li>• Una educación adecuada sólo puede ocurrir en un contexto de buen cuidado físico y cálidas relaciones afectivas” (Bowman et al., 2001 citados en el Programa Estado de la Nación, 2011, p. 63). En este sentido, el principal creador del ambiente educativo es el docente, ya que la empatía y el afecto que demuestra permite que los educandos se sientan queridos y puedan construir de mejor manera sus aprendizajes, siendo la relación dialógica la base entre el docente y el estudiantado. Esto es que “la relación pedagógica entre niños y docentes</li></ul>
---

ha demostrado ser más efectiva cuando incluye cuidado, crianza, preocupación por el bienestar general de cada niño o niña y apoyo al aprendizaje” (Programa Estado de la Nación, 2011, p. 99).

- García Requena (1997), indica que “las relaciones se plantean en términos de las distintas posturas que adoptan las personas con respecto a otras próximas” (p. 2) y agrega que éstas se refieren, a las actitudes y a la red de interacciones que mantienen los agentes personales.

#### Evaluación

La evaluación con fines formativos sirve a la toma de conciencia que ayuda a reflexionar sobre un proceso, se inserta en el ciclo reflexivo de la investigación en la acción: planificación de una actividad o plan, realización toma de conciencia de lo ocurrido, intervención posterior. Pretende ayudar responder a la pregunta de cómo están aprendiendo y progresando. Sólo así se podrán introducir correcciones, añadir acciones alternativas y reforzar ciertos aspectos. Por procedimientos informales, los profesores la realizan de forma natural y espontánea en contacto con sus alumnos; pertenece al ámbito de la relación entre ambos. Forma parte, como afirma Black (1986, pág. 8) de la misma tradición de la enseñanza: el profesor que ayuda en dificultades de aprendizaje, que pone anotaciones en la corrección y supervisión de trabajos o que orienta la forma de proceder del estudiante. Sacristán, Gimeno J. (1998).

A continuación se presentan las diferentes teorías que sustentan las interpretaciones encontradas en el análisis del diario de campo, docente Julie Caña Ortega.

#### Saberes Disciplinarios:

Edward Taylor (1872), consolida esta idea al expresar que: La cultura es aquel conjunto de saberes, creencias, costumbres y todas aquellas aptitudes y hábitos que lo identifican como parte de un grupo social. Entonces el individuo al apropiarse de todo este bagaje de conocimientos propios de la cultura se constituye en un agente activo y transformador de la sociedad en la cual se desenvuelve. (Como se cita en Prat, 2000, p. 5)

#### Elementos Didácticos:

- Romero 2012, Una estrategia de aprendizaje son reglas que permiten tomar las decisiones adecuadas en el momento oportuno en relación con el aprendizaje. Las estrategias tienen un carácter propositivo, intencional; implican, por tanto, y de forma inherente, un plan de acción, frente a las técnicas que son marcadamente mecánicas y rutinarias. Las estrategias facilitan la adquisición, procesamiento, transformación y recuperaciones de la información. Tienen un carácter intencional y están sujetas a entrenamiento.
- Posada González (2014), La lúdica es una sensación, una actitud que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto, hasta olvidando su propia individualidad, es algo que genera curiosidad, invita a experimentar, reflexionar y dialogar, puesto que todo lo que se vivencie en la experiencia puede convertirse en una pedagogía lúdica lo cual enmarca una actitud de disfrute y desafío.
- Gervilla (2006), “La actividad lúdica facilita la atención activa la capacidad de concentración y memorización requisitos para un buen aprendizaje”.
- Posada González (2014), Pero el juego, lejos de ser la expresión libre de una subjetividad, es el producto de múltiples interacciones sociales y de allí su emergencia en el niño. Es necesario que esté previamente articulado con lo social. Por ende, lo lúdico es ese juego en el que a través de la experiencia se le da la oportunidad al niño de descubrir, potencializar y desarrollar al máximo sus habilidades de una manera agradable y divertida.

#### Ambiente de trabajo:

- Hoyuelos (2005), Refiere sobre los ambientes de aprendizajes que: los “pavimentos, techos, cristalerías y paredes son aprovechados como oportunidades de que la escuela hable de su propia identidad cultural a través de diversos paneles documentales que narran historias o procesos vividos y que los adultos hacen visibles con una estética pensada y cuidada”. indica, además, que las escuelas deben ser lugares agradables, organizados y pensados para los niños y las niñas, las figuras parentales y el equipo docente, donde se experimente placer “al

volver cada día” y en donde “el derecho a la identidad de cada persona pueda encontrar acogida, intercambio y enriquecimiento mutuo”.

A continuación se presentan las diferentes teorías que sustentan las interpretaciones encontradas en el análisis del diario de campo, docente Heiddy Quintero Cuello.

#### Contenidos

Según Novak y Gowin (1984):

“Los estudiantes pueden saber el significado de nuevos conocimientos, pero no los han aprendido significativamente, al no haberlos integrado de modo activo en su estructura conceptual”.

#### Elementos didácticos

- Posada González (2014):

“La lúdica es una sensación, una actitud que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto, hasta olvidando su propia individualidad, es algo que genera curiosidad, invita a experimentar, reflexionar y dialogar, puesto que todo lo que se vivencie en la experiencia puede convertirse en una pedagogía lúdica lo cual enmarca una actitud de disfrute y desafío.”

- Torres, Padrón y Cristalino (2007), expresan que:

“El juego es un espacio de formación de valores, es decir, es el evento o actividad que ayuda a reafirmar la importancia de los valores en una comunidad y de ahí la fundamental que es saberla planificar convirtiéndola así en una verdadera herramienta educativa”.

#### Ambiente de trabajo

- Amidon y Hunter (1996) definieron la enseñanza como un proceso de interacción que implica ante todo la conversación (Plena) en clase que se desarrolla entre el maestro y los alumnos.
- Retomando el aspecto referido a la importancia del estudio de las interacciones alumno-docente dentro del aula de clases, Covarrubias y Piña, (2004), sostienen que para comprender el contexto educativo como un espacio social en el que convergen todos los factores que afectan los acontecimientos del salón de clase es indispensable comprender la interacción entre los sujetos que intervienen en la situación de la enseñanza-aprendizaje en el aula, así como es muy importante dar a conocer a los estudiantes el contenido a tratar en todas las actividades planeadas para que ellos puedan definir la funcionalidad y destino de ese aprendizaje. El trabajo colaborativo permite que cada estudiante de lo mejor de sí en cada actividad y sea valorado y respetado por cada uno de sus compañeros.

#### Evaluación

- Según Schneider, 1966; Stocker, 1964; Titone, 1966

“La evaluación deberá servir entonces, para reorientar y planificar la práctica educativa. Conocer lo que ocurre en el aula a partir de los procesos pedagógicos empleados y su incidencia en el aprendizaje del alumno, reorientando cuantas veces fuere necesario los procesos durante su desarrollo, es una de las funciones más importantes”.

## **Anexo 5.**

### **Institución Educativa Tajamar. Evaluación de Ciencias Sociales.**

**Nombre:** \_\_\_\_\_ **3°** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**Encierra la respuesta correcta.**

1. El Merecumbé es un ritmo, inventado por el músico soledense Francisco "Pacho" Galán, que combina la cumbia y el merengue colombianos. El nombre es el producto de la mezcla entre "mere" (de merengue) y "cumbé" (de cumbia). Las melodías del Merecumbé están basadas en manifestaciones folclóricas musicales de la Región Caribe. Una manera de preservar y valorar esta joya de la música soledense es:

- a. Escuchando otros ritmos propios de otras regiones.
- b. Escuchando sólo música moderna y olvidándonos de la música tradicional.
- c. Haciendo que los niños y jóvenes conozcan y escuchen este tipo de música.
- d. Olvidándonos que existe esta música porque es vieja.

2. Juan desea escribir una carta para invitar a sus primos que viven en Bogotá a conocer su municipio. En su carta él desea resaltar las cosas lindas que tiene Soledad, pero no sabe que escribir, para lograr su objetivo, Juan debe:

- a. Mencionar los bailes típicos, la música tradicional, nombrando sus autores, los platos típicos, los poetas y escritores. etc.
- b. Decir que está ubicado en la margen izquierda del Río Grande de la Magdalena.
- c. Señalar los lugares más representativos del municipio, nombrando algunos barrios tradicionales.
- d. Todo lo anterior.

3. Pedro y María están conversando acerca de cómo lograr que todos sus alumnos demuestren amor y respeto por su municipio, pues ha observado que cuando van por la calle arrojan los desechos de lo están comiendo, no muestran ningún aprecio por las tradiciones propias del municipio, desconocen la historia del municipio, etc. Esta situación es muy preocupante para ellos, por eso se han propuesto:

- a. Olvidarse de esta situación, total eso no es importante.
- b. Realizar actividades escolares que motiven a sus estudiantes a conocer y valorar su municipio.
- c. Tirar basuras a las calles y hablar sólo de las cosas negativas que tiene el municipio.
- d. Hacer cartas para que otras personas vengan a su municipio.

4. La bandera es uno de los símbolos que representa a un país, un departamento, una ciudad

o municipio. A través de ella se le brinda reconocimiento al lugar del cual perteneces, Luis debe escoger de todas las banderas la que representa al municipio de Soledad-Atlántico en el que vive con su familia:



5. Todos los años para el 13 de junio los soledenses con gran fervor salen a las calles dando muestra de tipo de típicas expresiones culturales: Al observar todo este derroche de cultura, un visitante se preguntaría: ¿A qué se debe tanta alegría? Carlos, un niño de Soledad, le explicaría que esta fiesta cultural se celebra en honor a nuestro santo patrono:

- a. Virgen María
- b. San Antonio de Padua
- c. San Francisco de Asís
- d. Virgen de Guadalupe

6. La población de Soledad se inicia, cuando ocho indígenas fueron llevados allí bajo el mando del capitán Antonio Moreno Estupiñán para establecer un criadero de cerdos y construyeron un bohío de 45 m largo por 14 m de ancho, 83 corrales y 63 porquerizas. El sitio se convirtió poco a poco en un caserío de "vecinos libres" fuera del dominio español. Este caserío recibió el nombre de:

- a. Se debe a que en esos tiempos soledad se dedicaba al criadero de cerdos.
- b. Porque en esos tiempos había mucha basura.
- c. La casa de san Antonio era muy sucia.
- d. Ninguna de las anteriores.

7. Miguel en su clase de sociales estuvo muy atento a las explicaciones de la profesora, relacionadas con el tema “lugares representativos del municipio de Soledad”. Tanto fue su interés que cuando llegó a su casa, se propuso compartir con su hermano lo aprendido. ¿Cuál de estos lugares le sugieres a Miguel para esto?

- a) Museo Bolivariano, porque ahí estuvo Simón Bolívar antes de su Muerte.
- b) sao Hipódromo, porque tiene buenas promociones de venta.
- c) El zoológico, porque hay variedad de animales.
- d) La plaza de la Paz, porque se realizan diferentes eventos.
8. Soledad es la cuna de muchos artistas que han sobresalido en todos los ámbitos culturales, cuenta con varios personajes que se destacan a nivel nacional e internacional. Uno de los más conocidos y representativos por su aporte en la cultura es:
- a.)Juan Piña
- b) Juanes
- c) Silvestre Dangond.
- d) Checo Acosta

**Anexo 6. Rúbrica para la evaluación de un álbum**

Integrantes del grupo: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Criterios	Excelente ( 5 puntos)	Bueno ( 4 puntos)	Aceptable (3 puntos)	Insuficiente (2 puntos)	Valoración
<b>Contenido:</b>  El álbum debe contener evidencias tales como: imágenes, actividades o creaciones relacionadas con:  • Generalidades sobre el Municipio de Soledad.					
<b>Pertinencia:</b>  El álbum evidencia relación con el objetivo del proyecto					



Organización de información:  Establece de manera clara, precisa y organizada la información y evidencias de las actividades de cada sesión-					
Creatividad: Emplea material variado en la realización de los trabajos y/o actividades demostrando originalidad					
Presentación:  El álbum muestra pulcritud y orden					

Firma del docente:\_\_\_\_\_

Valoración final: \_\_\_\_\_

Anexo 7. Observación entre pares.

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

A. Datos institucionales

Nombre de la Institución:  
**-Institución Educativa Técnica Tajamar**  
Ciudad en la que se encuentra la institución:  
**-Soledad (Atlántico)**

B. Información de la Asignatura

Nombre de la Asignatura:  
**-Ética**  
Área al que pertenece la Asignatura:  
**- Sociales**

C. Información de la Clase observada

Tema central de la clase:  
**Convivo con los demás y los respeto**  
Horario de la observación:  
**2:40 a 3:40 pm**  
Propósito formativo u objetivo de la clase (preguntar al docente que orientará la clase)  
**Par observado: Liliana Zambrano. Par observador Heiddy Quintero**  
No. de estudiantes: **36**  
Organización del aula de clases:  
a) Puestos individuales (X)  
b) Por parejas ( )  
c) Por grupos ( )  
d) Tipo asamblea (semicírculo o forma de herradura) ( )

Dibuje un esquema en el que se evidencie la organización de los actores de la clase (Docente, estudiantes, mobiliario, etc. )

Registro de eventos observados:

* Al iniciar la clase los estudiantes estaban organizados en filas (puestos individuales)
Para la observación de varios videos relacionados con el tema a desarrollar.
* Se establecieron acuerdos de convivencia sana entre todos y la profesora dio las
Orientaciones sobre lo que se iba a desarrollar, la forma de evaluación y la Autoevaluación.
* Se realizó la presentación de videos cortos en el video Ben, para luego formar grupos de
tres integrantes(los más cercanos).
*Durante la clase los estudiantes se mostraron motivados y atentos ; pero el espacio
reducido del salón impidió ,alcanzar un silencio óptimo en algunos momentos
necesarios para avanzar
*En general las actividades y la clase se desarrollaron teniendo en cuenta las
Instrucciones dadas al iniciar. Los estudiantes trabajaron con agrado y dedicación

**CUADRO: DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS DEL PERFIL DEL DOCENTE**

Descriptores de las competencias del perfil del docente	Inicio		Comentario o Evidencia cualitativa	Desarrollo		Comentario o Evidencia cualitativa	Final		Comentario o Evidencia cualitativa
	Se evidencia			Se evidencia			Se evidencia		
	No	Si		No	Si		No	Si	
1. Presenta a los estudiantes de manera explícita el propósito de la clase (objetivo, meta, etc.)		X	Se dieron de manera clara		X	Los reforzó constantemente		X	Los propósitos de la clase fueron reafirmados de forma clara y de esta manera se pone en evidencia que se ha logrado lo propuesto

2. Su clase hace referencia o se relaciona de manera directa con alguna de las siguientes la(s) competencia(s) pedagógica(s) a la que tributa. Es decir, se hace evidente la relación con una o varias competencias pedagógicas: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.		X			X			X	
A. Competencia conocimiento pedagógico ( )		X	Fue activa		X	Cooperativa		X	Auto-reflexiva
B. Competencia planificación y diseño curricular ( ).		X	Se observa en forma clara la activación de conocimientos previos		X	Se realizaron actividades adecuadas basadas en el currículo y en la edad de los estudiantes		X	Facilitó el aprendizaje Producto de la consecución de los contenidos
C. Competencia Conocimiento o Dominio Disciplinar		X			X	La docente domina con propiedad el tema desarrollado		x	
D. Competencia promoción de aprendizajes a través de estrategias de enseñanza ( ).		X	Las actividades planeadas están acorde a los intereses y edad de los estudiantes		X	Se observa trabajo colaborativo		x	La clase fue dinámica y divertida
E. Competencia evaluación y retroalimentación de los aprendizajes ( ).					X	Estuvo siempre en actitud de escucha		X	Durante todos los momentos de la clase se observó retroalimentación de conocimientos para no dejar dudas

F. Competencia atención a la diversidad e inclusión ( ).		X	Se le observa siempre orientando y guiando el aprendizaje		X	Relaciona- do con la diversidad (de pensar y escuchar)		x	
G. Competencia mejoramiento continuo, innovación e investigación ( ).					X	Se observa dedicación e investigación			
H. Competencia acompañamiento y tutorías a estudiantes ( ).		X	Esta atenta a las inquietudes		X	Orienta el trabajo en equipo		X	Se interesa por sus aportes y comentarios
I. Competencia ciudadana transversal en su área ( )		x			X	De manera acorde y organizada teniendo en cuenta el contexto		x	
J. Competencia socio pedagógica ( )		X	El tema lo evidencia						
3. Teniendo en cuenta el área de la asignatura observada, identifique la(s)s competencia(s) que el docente está promoviendo en sus estudiantes durante el desarrollo de la clase: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia ciudadana ( )		X	Reflexión de videos		X	Compartir ideas		X	Escuchar con atención y reflexionar sobre lo compartido

B. Competencia científica social ( )		x			x			x	Hace relevancia a guiarlos en su rol dentro de la sociedad para dar lo mejor de sí
C. Competencia científica natural ( )									
D. Competencia matemática ( )									
E. Competencia comunicativa ( )									
4. El contenido que presenta el docente se relaciona con el objetivo o propósito de la clase.		X	Esta acorde		X	En forma clara y concreta		x	
5. El docente deja claro el referente teórico (las categorías teóricas-científicas, principios y leyes centrales del saber) en el que se apoya la clase.					X	Considero que están enmarcadas en el contexto.			
6. El docente propone a los estudiantes realizar análisis que den cuenta del conocimiento histórico, social, político que apoya y fundamenta la contextualización del conocimiento y permite la mirada de la disciplina o asignatura desde enfoques interdisciplinarios e integradores.					X	Bien, se permite la participación activa de los estudiantes			

7. Propone estrategias de enseñanza o formas de organización de los estudiantes que tomen en consideración la situación grupal: aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo.		x			X			x	Se realizan actividades enfocadas al trabajo colaborativo
8. La clase se centra en una metodología magistral.	X			X			X		En ningún momento se evidencia la clase magistral
9. Se proponen estrategias didácticas <i>activas de aula</i> que permitan la transferencia de conocimientos a los estudiantes: análisis de casos, debates, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.		X	Reflexión de videos y preguntas		X	Aprendizaje colaborativo		x	
10. Se proponen estrategias didácticas de <i>contacto directo con diversos contextos reales</i> que permiten la vinculación de los estudiantes a contextos concretos para conocer las <i>dinámicas del área</i> .		X	Bien		X	Los niños manifestaron ejemplos concretos relacionados con el tema en cuestión			

11. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		X	Adecuados al tema		X	Acordes a la edad		x	El uso del material se convirtió en una verdadera herramienta significativa de aprendizaje
12. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales tecnológicos que buscan un aprendizaje más innovador significativo del estudiante.		X			x			x	Uso de Video Beam y computador
13. El docente utiliza forma pertinente el entorno (físico, social y natural) como mediador que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		X			X	Ambiente familiar y escolar		x	La docente enfatiza sobre la importancia de aplicar lo desarrollado en su ambiente familiar y social
14. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento crítico.		X	Emplea preguntas		X	Permite una reflexión crítica			
15. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes.									

16. En la clase se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes.		X	Antes de presentar el video		X	Para poder orientar el desarrollo de las actividades			
17. En la clase se evalúan los componentes del saber o conocimiento, saber hacer (habilidades, destrezas, procedimientos) y del ser y convivir (actitudes, valores).					X	Presente durante esta fase			
18. Propone retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes, cuando lo ameriten o solicitan.					X	Presente durante esta fase		X	De manera oportuna
19. Promueve reflexión académica desde las problemáticas personales, sociales o ambientales.		x			X			X	Con unas preguntas reflexivas que generan un cambio de conducta
<b>ALINEACIÓN CONSTRUCTIV A: identifique la coherencia entre todos los elementos del currículo (de clase)</b>	<b>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR</b>  Se observa relación y coherencia con respecto al plan de estudio, las temáticas y el plan de clases está basado en los objetivos y en las competencias propias del área								



Las competencias u objetivos de aprendizaje que orientan el diseño de la asignatura guardaron correspondencia con el desarrollo y el cierre de la clase: <b>SI ( X ) NO ( )</b>	Las competencias desarrolladas fueron pertinentes teniendo en cuenta el tema tratado, edad e intereses de los estudiantes.
---	--

## FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

### DATOS DE IDENTIFICACIÓN

#### A. Datos institucionales

Nombre de la Institución:

**-Institución Educativa Técnica Tajamar**

Ciudad en la que se encuentra la institución:

**-Soledad (Atlántico)**

#### B. Información de la Asignatura

Nombre de la Asignatura:

**Ciencias sociales**

Área al que pertenece la Asignatura:

**- Sociales**

#### C. Información de la Clase observada

Tema central de la clase:

**Sesión #1 (El tomatodo Sabelotodo)**

Horario de la observación:

**1:30 a 3:30 pm**

- Propósito formativo u objetivo de la clase:

Aplicar estrategias lúdicas para afirmar la identidad cultural del Municipio de Soledad en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa del Municipio de Soledad.

**Par observado:** Liliana Zambrano. **Par observador** Heiddy Quintero

No. de estudiantes: **36**

Organización del aula de clases:

- a) Puestos individuales ( )
- b) Por parejas ( )
- c) Por grupos (X)
- d) Tipo asamblea (semicírculo o forma de herradura) ( X)

Dibuje un esquema en el que se evidencie la organización de los actores de la clase (Docente, estudiantes, mobiliario, etc.)

Registro de eventos observados:

* Al iniciar la clase los estudiantes estaban organizados en un gran semicírculo
Pero, luego teniendo en cuenta una actividad formaron grupos de 5 integrantes.
* Se establecieron acuerdos de convivencia sana entre todos y la profesora dio las
Orientaciones sobre lo que se iba a desarrollar, el nombre del proyecto ,título de la
Sesión, el objetivo general ,la forma de evaluación y retroalimentación
* Se desarrollaron 3 actividades lúdicas en cada uno de los momentos de la clase
Donde se pudo apreciar el trabajo cooperativo (tomatodo sabelotodo ,concéntrese y elaboración de un álbum)
*Durante el desarrollo de las actividades los estudiantes se mostraron motivados , atentos y muy dinámicos
*En algunos momentos se presentaron situaciones de indisciplina pero la docente manejo adecuadamente y llamó al orden
*Ante todo se observa buen dominio del tema por parte de la docente y una adecuada planeación y organización de las actividades
*En general las actividades y la clase se desarrollaron teniendo en cuenta las
Instrucciones dadas al iniciar. Los estudiantes trabajaron con agrado y dedicación.

CUADRO: DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS DEL PERFIL DEL DOCENTE

Descriptores de las competencias del perfil del docente	Inicio		Comentario o Evidencia cualitativa	Desarrollo		Comentario o Evidencia cualitativa	Final		Comentario o Evidencia cualitativa
	Se evidencia			Se evidencia			Se evidencia		
	No	Si		No	Si		No	Si	
1. Presenta a los estudiantes de manera explícita el propósito de la clase (objetivo, meta, etc.)		X	Todos estos aspectos se dieron en forma clara		X	Los reforzó constantemente durante este momento		X	Se reafirma el objetivo de forma clara evidenciando que se ha logrado lo propuesto

2. Su clase hace referencia o se relaciona de manera directa con alguna de las siguientes la(s) competencia(s) pedagógica(s) a la que tributa. Es decir, se hace evidente la relación con una o varias competencias pedagógicas: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia conocimiento pedagógico ( ).		X	Fue activa permitiendo la activación de los conocimientos previos		X	Centrada en los estudiantes dándole participación y alto nivel colaborativo		X	Auto-reflexiva con refuerzo permanente del trabajo colaborativo
B. Competencia planificación y diseño curricular ( ).		X	Se observa en forma organizada y basada en el contenido		X	Se realizaron actividades acordes a la edad de los estudiantes		X	permitió un aprendizaje dinámico y eficaz
C. Competencia Conocimiento o Dominio Disciplinar		X	La docente presenta manejo y dominio del tema en su totalidad		X	Domina el contenido desarrollado con propiedad y seguridad		x	La docente concluyó su clase con aportes relevantes al tema en estudio
D. Competencia promoción de aprendizajes a través de estrategias de enseñanza ( ).		X	utilizó estrategias lúdicas que permitieron desarrollarlos conocimientos en buena forma		X	Se plantearon estrategias de trabajo cooperativo muy bien desarrolladas dinámicas y participativas		x	Empleó una actividad lúdica acorde al tema
E. Competencia evaluación y retroalimentación de los aprendizajes ( ).					X	Estuvo siempre en actitud de escucha y acompañamiento		X	Se dio en forma adecuada permitiendo afianzar los conocimientos

F. Competencia atención a la diversidad e inclusión ( ).		X	Bien, siempre guiando el proceso		X	Relacionado con la diversidad (de pensar)		x	Se dio la oportunidad a todos los estudiantes reunidos en grupos de expresar su ideas y éstas fueron tenidos en cuenta por la docente.
G. Competencia mejoramiento continuo, innovación e investigación ( ).		x			X	Se observa dedicación e investigación , para hacer de la clase un espacio de aprendizaje motivador			
H. Competencia acompañamiento y tutorías a estudiantes ( ).		X	Esta atenta a las inquietudes		X	Orienta el trabajo en equipo		X	Se interesa por sus aportes y comentarios
I. Competencia ciudadana transversal en su área ( )		x			X	De manera organizada y adecuada			Todas las actividades fueron planeadas y ejecutadas teniendo en cuenta el entorno, las aptitudes y necesidades de los estudiantes
J. Competencia socio pedagógica ( )		X	El contenido tratado invita al estudiante a un apropiarse de un conocimiento importante para su vida						Evidenció en su planeación tener un buen de conocimiento de las diferentes problemáticas que se dan en el entorno
3. Teniendo en cuenta el área de la asignatura observada, identifique la(s) competencia(s) que el docente está promoviendo en sus estudiantes durante el desarrollo de la clase: SEÑALE									

CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia ciudadana ( )		X	Formación de grupos		X	Compartir ideas y experiencias de su día a día		X	Escuchar con atención para apropiarse del conocimiento y les permita ser buenos ciudadanos
B. Competencia científica social ( )		X			X			X	El aprender o conocer acerca de su municipio les permite crear sentido de pertenencia
C. Competencia científica natural ( )									
D. Competencia matemática ( )									
E. Competencia comunicativa ( )									
4. El contenido que presenta el docente se relaciona con el objetivo o propósito de la clase.		X	Esta acorde al tema a tratado		X	En forma clara y concreta		x	El contenido se manejó acorde a lo expresado dentro de los objetivos de la misma
5. El docente deja claro el referente teórico (las categorías teóricas-científicas, principios y leyes centrales del saber) en el que se apoya la clase.					X	Considero que están enmarcadas en el contexto.			
6. El docente propone a los estudiantes realizar análisis que den cuenta del conocimiento histórico, social, político que apoya y fundamenta la contextualización del conocimiento y permite la mirada de la disciplina o asignatura desde		x			X	Muy bien, se permite la participación dinámica de los estudiantes.		x	

enfoques interdisciplinarios e integradores.									
7. Propone estrategias de enseñanza o formas de organización de los estudiantes que tomen en consideración la situación grupal: aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo.		x			X	Se realizan actividades en grupo enfocadas al trabajo colaborativo		x	
8. La clase se centra en una metodología magistral.	X			X			X		En ningún momento
9. Se proponen estrategias didácticas <i>activas de aula</i> que permitan la transferencia de conocimientos a los estudiantes: análisis de casos, debates, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.		X	Preguntas dirigidas		X	*Aprendizaje colaborativo *Actividades lúdicas		x	
10. Se proponen estrategias didácticas de <i>contacto directo con diversos contextos reales</i> que permiten la vinculación de los estudiantes a contextos concretos para conocer las <i>dinámicas del área</i> .		X	Muy bien		X	Los niños manifestaron agrado y dinamismo por las actividades relaciona-das con el tema en cuestión		x	
11. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		X	Adecuados al tema		X	Acordes a la edad		x	El uso de material permite la apropiación del conocimiento de manera divertida
12. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales tecnológicos que		X	Uso de concéntrese manual, tomatodo gigante elaborado en		x			x	

buscan un aprendizaje más innovador significativo del estudiante.			icopor ,						
13. El docente utiliza forma pertinente el entorno (físico, social y natural) como mediador que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		X			X			x	El docente permite a sus estudiantes a reflexionar sobre la importancia de conocer su municipio, identificar lugares y apropiarse de sus valor cultural
14. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento crítico.		X	Emplea preguntas		X	Permite una reflexión crítica			
15. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes.									
16. En la clase se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes.		X	Antes de presentar la actividad		X	Para poder orientar el desarrollo de las actividades			
17. En la clase se evalúan los componentes del saber o conocimiento, saber hacer (habilidades, destrezas, procedimientos) y del ser y convivir (actitudes, valores).		x			X			x	Presentes en cada uno de los momentos de la clase siendo muy aprovechados por los estudiantes
18. Propone retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes, cuando lo ameriten		x			X			X	En los instantes necesarios permitiendo ampliar y aclarar dudas

o solicitan.									
19. Promueve reflexión académica desde las problemáticas personales, sociales o ambientales.					X	Con claridad		X	Con unas pregunta reflexivas
<b>ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA : identifique la coherencia entre todos los elementos del currículo (de clase)</b>	<b>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR</b>  Se observa adecuada relación al contenido del plan de estudio, las temáticas y el plan de clases está basado en los objetivos y en las competencias propias del área, intereses y necesidades de los estudiantes								
Las competencias u objetivos de aprendizaje que orientan el diseño de la asignatura guardaron correspondencia con el desarrollo y el cierre de la clase: <b>SI ( X ) NO ( )</b>	Las competencias y objetivos de aprendizaje desarrolladas fueron pertinentes basados en el tema tratado durante toda la sesión								

**FORMATO DE DIARIO DE CAMPO**  
**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

**A. Datos institucionales**

Nombre de la Institución: Institución Educativa Técnica Tajamar  
Ciudad en la que se encuentra la institución: Soledad - Atlántico

**B. Información de la Asignatura**

Nombre de la Asignatura: Ciencias Sociales  
Área al que pertenece la Asignatura: Ciencias Sociales

**C. Información de la Clase observada**

Tema central de la clase: Los oficios en la comunidad  
Horario de la observación: 1:20 – 2:20  
Docente observado: Julie Caña                      Docente Observador: Liliana Zambrano  
Propósito formativo u objetivo de la clase (preguntar al docente que orientará la clase): Identificar las diferentes profesiones y oficios, que intervienen dentro y fuera del contexto en el que los niños están inmersos.  
No. de estudiantes: 35 estudiantes  
Organización del aula de clases:  
a) Puestos individuales (X)  
b) Por parejas( )



- c) Por grupos ( )
- d) Tipo asamblea (semicírculo o forma de herradura) ( )

Dibuje un esquema en el que se evidencie la organización de los actores de la clase (Docente, estudiantes, mobiliario, etc.)

Registro de eventos observados:

El salón de clases está organizados en filas de 6 alumnos cada uno, al frente está el
tablero A un lado está el escritorio del docente. El salón de clases es muy reducido.
Antes de iniciar la clase, la docente establece los acuerdos de la clase.
La clases se inicia con la observación de imágenes que están directamente relacionadas con el
tema y el objetivo de aprendizaje, Para activar conocimientos previos, la docente hace
preguntas acerca de lo observado en las imágenes, en esta actividad la participación de los
niños y niñas es activa, demostrando tener conocimiento del tema trabajado en la clase.
La clase sigue con una actividad lúdica acerca de los oficios que se realizan en la comunidad
Seguidamente se presenta el tema a los niños y se les hacen preguntas referentes a
los oficios y trabajos que ellos desearían desarrollar en su edad adulta.
Para seguir con el desarrollo de la clase, esta vez se realiza una actividad grupal, para
la cual los niños se dividen en dos grupos. Esta actividad consiste en descubrir el
personaje que se describe en la adivinanza. Se llega al momento de la
conceptualización y los niños expresan con sus propias palabras, la importancia de
los oficios y trabajos dentro de una comunidad, y reconocen del trabajo como un
para conseguir satisfacer las necesidades básicas Como actividad de cierre se lleva
a cabo una actividad, donde se refuerzan el tema y el objetivo de aprendizaje. La
actividad consiste en identificar el personaje y relacionar con el nombre del oficio o
trabajo que realiza, destacando el aporte de éste en la comunidad.

CUADRO: DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS DEL PERFIL DEL DOCENTE

Descriptores de las competencias del perfil del docente	Inicio		Comentario o Evidencia cualitativa	Desarrollo		Comentario o Evidencia cualitativa	Final		Comentario o Evidencia cualitativa
	Se evidencia			Se evidencia			Se evidencia		
	No	Si		No	Si		No	Si	

1. Presenta a los estudiantes de manera explícita el propósito de la clase (objetivo, meta, etc.)		x	De forma muy clara y al nivel de comprensión de los estudiantes.		x			x	Se reafirma el objetivo de forma clara y de esta manera se pone en evidencia que se ha logrado lo propuesto.
2. Su clase hace referencia o se relaciona de manera directa con alguna de las siguientes la(s) competencia(s) pedagógica(s) a la que tributa. Es decir, se hace evidente la relación con una o varias competencias pedagógicas: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia conocimiento pedagógico ( )		X	Se permitió la partición activa de los estudiantes lo que permitió la activación de los conocimientos previos.		X	Centrada en los estudiantes dándole participación y teniendo en cuenta el nivel cognitivo de los estudiantes		X	Se realizaron actividades que permitieron la participación activa de los estudiantes y se enfatizó en la importancia de realizar un trabajo honesto y útil a la comunidad.
B. Competencia planificación y diseño curricular ( ).		X	Los conocimientos previos se activaron de manera adecuada		X	A pesar de las limitaciones de espacio se diseñó la clase teniendo en		X	Se reafirmaron el objetivo de la clase y los contenidos mediante la

						cuenta las necesidades de los estudiantes			participación activa de los estudiantes.
C. Competencia Conocimiento o Dominio Disciplinar		x			x	En todo el desarrollo de la clase el docente demostró tener conocimiento de contenidos desarrollados .		x	
D. Competencia promoción de aprendizajes a través de estrategias de enseñanza ( ).		X	Las actividades planeadas se ajustaron a la edad, intereses de los estudiantes.		X	Se plantearon estrategias de trabajo cooperativo muy bien desarrolladas		x	La clase fue muy dinámica y se permitió el que el alumno fue el centro de ésta.
E. Competencia evaluación y retroalimentación de los aprendizajes ( ).		x			x			x	Desde el inicio de la clase hasta el cierre se fueron evaluando y retroalimentando los contenidos y objetivos de la clase.
F. Competencia atención a la diversidad e inclusión ( ).		x			x			x	Se dio la oportunidad a todos los estudiantes de expresar su ideas y éstas fueron tenidos en cuenta por la docente.
G. Competencia mejoramiento continuo, innovación e investigación ( ).									

H. Competencia acompañamiento y tutorías a estudiantes ( ).		x			x			x	La docente siempre estuvo dispuesta de atender las preguntas y necesidades de sus estudiantes dándoles solución oportuna.
I. Competencia ciudadana transversal en su área ( )		x			x			x	Todas las actividades fueron planeadas y ejecutadas teniendo en cuenta el entorno, las aptitudes y necesidades de los estudiantes..
J. Competencia socio pedagógica ( )		x			x			x	Evidenció en su planeación tener un buen de conocimiento de las diferentes problemáticas que se dan en el entorno .
3. Teniendo en cuenta el área de la asignatura observada, identifique la(s) competencia(s) que el docente está promoviendo en sus estudiantes durante el desarrollo de la clase: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia ciudadana ( )		X			X			X	Durante el desarrollo de la clase la docente logró que los

									niños reflexionaran sobre la importancia que tiene realizar un oficio, el aporte de éstos al desarrollo de su comunidad y como todos se benefician del trabajo de otros.
B. Competencia científica social ( )		x			x			x	Con las actividades desarrolladas en clase, la docente logró que los niños reflexionaran en la necesidad de estudiar y formarse como personas útiles a su comunidad.
C. Competencia científica natural ( )									
D. Competencia matemática ( )									
E. Competencia comunicativa ( )									
4. El contenido que presenta el docente se relaciona con el objetivo o propósito de la clase.		x			x			x	El contenido desarrollado estuvo muy acorde con el objetivo de la clase.
5. El docente deja claro el referente teórico (las categorías teóricas-científicas,									

principios y leyes centrales del saber) en el que se apoya la clase.									
6. El docente propone a los estudiantes realizar análisis que den cuenta del conocimiento histórico, social, político que apoya y fundamenta la contextualización del conocimiento y permite la mirada de la disciplina o asignatura desde enfoques interdisciplinarios e integradores.									
7. Propone estrategias de enseñanza o formas de organización de los estudiantes que tomen en consideración la situación grupal: aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo.		x			x			x	Las estrategias y dinámicas que se desarrollaron en la clase permitieron la participación activa tanto a nivel individual como grupal.
8. La clase se centra en una metodología magistral.		x			x			x	La clase se centró en los estudiantes. utilizando los conocimientos previos, sus preguntas e inquietudes lo que permitió que los estudiantes fueran el centro de la clase.

9. Se proponen estrategias didácticas <i>activas de aula</i> que permitan la transferencia de conocimientos a los estudiantes: análisis de casos, debates, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.		x			x			x	Las estrategias didácticas fueron muy activas, los estudiantes pudieron expresar sus ideas y conocimientos y éstos fueron tenidos en cuenta.
10. Se proponen estrategias didácticas de <i>contacto directo con diversos contextos reales</i> que permiten la vinculación de los estudiantes a contextos concretos para conocer las <i>dinámicas del área</i> .									
11. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		x			x			x	Se utilizaron diferentes recursos: video beam. Computadores, copias, imágenes, colores. estos mantuvieron activos a los estudiantes.
12. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales tecnológicos que buscan un aprendizaje más innovador significativo del estudiante.		x			x			x	Se hizo un buen uso de los recursos y esto ayudó a conseguir el objetivo de la clase.
13. El docente utiliza forma pertinente el entorno (físico,		x			x			x	El docente lleva a sus estudiantes a pensar sobre

social y natural) como mediador que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.									las actividades que realizan sus padres y como estas benefician a todos en la comunidad.
14. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento crítico.									
15. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes.									
16. En la clase se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes.		x	Se parte de la activación de los conocimientos previos y éstos son utilizados en forma acertada por la docente para el desarrollo de la clase.						
17. En la clase se evalúan los componentes del saber o conocimiento, saber hacer (habilidades, destrezas, procedimientos) y del ser y convivir (actitudes, valores).					x	La docente durante el desarrollo de la clase evalúa permanentemente los conocimientos que van adquiriendo los estudiantes reforzando valores al mismo			



						tiempo.			
18. Propone retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes, cuando lo ameriten o solicitan.		x			x			x	En todo el desarrollo de la clase se realiza retroalimentación del objetivo y el contenido de la clase.
19. Promueve reflexión académica desde las problemáticas personales, sociales o ambientales.								X	Se logra llevar a los estudiantes a cerca de la necesidad de desarrollar un oficio dentro de la comunidad y los beneficios que éstos aportan a nivel personal y colectivo.
<b>ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA : identifique la coherencia entre todos los elementos del currículo (de clase)</b>	<b>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR</b>								
	Desde el inicio de la clase, así como su desarrollo y cierre se evidenció coherencia con el objetivo, la planeación, y éstos estuvieron acordes al contexto, nivel cognitivo e intereses de los estudiantes.								
Las competencias u objetivos de aprendizaje que orientan el diseño de la asignatura guardaron correspondencia con el desarrollo y el cierre de la clase: <b>SI ( x ) NO ( )</b>	La planeación del objetivo de aprendizaje, el diseño y ejecución de la diferentes estrategias utilizadas en la clase y así con la evaluación de la misma demostraron ser acordes y pertinentes durante todo el desarrollo de la clase.								

**FORMATO DE DIARIO DE CAMPO**  
**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

**A. Datos institucionales**

Nombre de la Institución: Institución Educativa Técnica Tajamar  
Ciudad en la que se encuentra la institución: Soledad - Atlántico

**B. Información de la Asignatura**

Nombre de la Asignatura: Ciencias Sociales  
Área al que pertenece la Asignatura: Ciencias Sociales

**C. Información de la Clase observada**

Tema central de la clase: El tomatodo sabelotodo  
Horario de la observación: 1:20 – 2:20  
Docente observado: Julie Caña                      Docente Observador: Liliana Zambrano  
Propósito formativo u objetivo de la clase (preguntar al docente que orientará la clase):  
Aplicar estrategias lúdicas para afirmar la identidad cultural del Municipio de Soledad en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa del Municipio de Soledad.  
No. de estudiantes: 36 estudiantes  
Organización del aula de clases:  
a) Puestos individuales ( )  
b) Por parejas ( )  
c) Por grupos ( )  
d) Tipo asamblea (semicírculo o forma de herradura) ( x )

Dibuje un esquema en el que se evidencie la organización de los actores de la clase (Docente, estudiantes, mobiliario, etc. )

**Registro de eventos observados:**

El salón de clases está organizado inicialmente en forma de herradura, al frente del salón
ubica los materiales y recursos que va a utilizar en la clase. El salón de clases es amplio.
Pero no lo suficiente para desarrollar el tipo de actividades que se tienen planeadas.
Antes de iniciar la clase, la docente establece los acuerdos de la clase.
La clases se inicia con el saludo de la maestra, indicando a sus alumnos que se dará inicio a
una secuencia didáctica, conformada por cinco sesiones, en el marco del desarrollo del
proyecto de innovación pedagógica, planteado por las docentes, en el desarrollo de sus

estudios de maestría, que cursa con otras docentes de la institución. La docente presenta el
tema y el objetivo de aprendizaje. Hace mucho énfasis en la intención del proyecto.
La docente explica la actividad inicial de la sesión: El TOMATODO SABELOTODO, organiza a los
estudiantes en cinco grupos de siete estudiantes cada uno. También les explica que al finalizar
las sesiones se conformara un semillero de promotores de la cultura soledaña, con los alumnos
que muestren deseo y estén motivados por conocer y preservar la cultura de su municipio.
También les explica que al final de cada sesión elaboran un álbum donde deberán relacionar de
manera correcta los conceptos e imágenes, trabajadas en cada sesión. Las explicaciones de la
docente son interrumpidas por ruidos que hacen alumnos de otros cursos cuando van a
recibir su merienda.
Los niños hacen preguntas sobre el álbum y la docente hace las aclaraciones pertinentes. Para
dar inicio a la actividad inicial. Realiza una actividad donde los alumnos se enumeran para
conformar los grupos. Una vez más la docente explica las dinámica del juego y se inicia la
actividad donde cada grupo debe contestar correctamente las preguntas que se le hacen.
Después de hacer girar el tomatodo y de consultar entre todos las respuestas .Así de esta
manera todos los grupos participan con mucho entusiasmo en esta actividad. Al finalizar, los
niños comentan que desconocen aspectos importantes de su municipio.
La actividad central de la sesión es un juego llamado: Concéntrese, que consiste en formar
parejas , relacionando imágenes con su texto explicativo. Los estudiantes se muestran ansiosos
y motivados, escuchando atentamente las explicaciones que da la docente. Los alumnos son
divididos en dos grupos para comenzar la actividad. Una vez se muestra una de las imágenes,
un estudiante reconoce el lugar y comenta que ha estado allí y ha jugado en él. Este hecho
aumenta la motivación de los estudiantes por participar en el juego y descubrir otros lugares.
Todos los niños quieren participar al tiempo, esto hace un poco difícil el trabajo en equipos,
algunos no dejan participar a otros. Una vez armadas todas las parejas, termina el juego y la
docente hace preguntas referentes a la temática tratada en la sesión para comprobar si ha
logrado el objetivo propuesto en ésta.
Para finalizar la sesión la docente les explica a sus alumnos que ahora deberán empezar a
trabajar en la elaboración del álbum de Soledad, leyéndoles las rúbrica y los criterios deben seguir para la
elaboración del álbum. Este trabajo será realizado en forma individual.
Suena el timbre para recreo y los niños salen a tomar su merienda.
Después de terminado el recreo los alumnos comienzan la elaboración de su álbum, recortando

y pegando imágenes y los textos, relacionándolos correctamente. Terminado el trabajo, los
alumnos recogen sus materiales y se da por terminada la sesión.

CUADRO: DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS DEL PERFIL DEL DOCENTE

Descriptores de las competencias del perfil del docente	Inicio		Comentario o Evidencia cualitativa	Desarrollo		Comentario o Evidencia cualitativa	Final		Comentario o Evidencia cualitativa
	Se evidencia			Se evidencia			Se evidencia		
	No	Si		No	Si		No	Si	
1. Presenta a los estudiantes de manera explícita el propósito de la clase (objetivo, meta, etc.)		x	De forma muy clara y al nivel de comprensión de los estudiantes.		x	Constantemente reafirma el objetivo a lograr en las sesiones de trabajo. A través de las cada una de las actividades lo reafirma		x	Se reafirma el objetivo de forma clara, de esta manera se pone en evidencia que se ha logrado lo propuesto.
2. Su clase hace referencia o se relaciona de manera directa con alguna de las siguientes la(s) competencia(s) pedagógica(s) a la que tributa. Es decir, se hace evidente la relación con una o varias competencias pedagógicas: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia conocimiento pedagógico ( )					X	Se hacen en la explicación de conceptos propios de la disciplina en el desarrollo de la sesión			.
B. Competencia		X	La actividad		X	La temática		X	Se

planificación y diseño curricular ( ).			inicial motivo y activo conocimiento s previos de los estudiantes referentes al tema.			planificada esta está del currículo del curso, las actividades estuvieron acordes con los intereses de los estudiantes.			reafirmaron el objetivo de la clase y los contenidos planificados y ejecutados en la sesión.
C. Competencia Conocimiento o Dominio Disciplinar		x			x	En todo el desarrollo de la clase el docente demostró tener conocimiento de contenidos desarrollados .		x	
D. Competencia promoción de aprendizajes a través de estrategias de enseñanza ( ).		X	Las actividades planeadas se ajustaron a la edad, intereses de los estudiantes.		X	Se plantearon estrategias lúdico-pedagógicas que implicaron trabajo cooperativo, los alumnos establecieron lazos de comunicación		x	La sesión fue muy motivadora y dinámica que permitió el que el alumno fue el centro de la clase.
E. Competencia evaluación y retroalimentación de los aprendizajes ( ).		x			x			x	Desde el inicio de la clase hasta el cierre se fueron evaluando y retroalimentando los contenidos y objetivos de la clase.
F. Competencia atención a la diversidad e inclusión ( ).		x			x	Todos los estudiantes participaron de forma entusiasta en las actividades		x	Se dio la oportunidad a todos los estudiantes de expresar su ideas y éstas fueron tenidos

						realizadas.			en cuenta por la docente.
G. Competencia mejoramiento continuo, innovación e investigación ( ).		x			x			x	Con la implementación de estrategias lúdicas , se nota la innovación y búsqueda del mejoramiento de la labor docente para el logro del objetivo de aprendizaje.
H. Competencia acompañamiento y tutorías a estudiantes ( ).		x			x			x	La docente mostró disposición para atender las preguntas y necesidades de sus estudiantes dándoles solución oportuna.
I. Competencia ciudadana transversal en su área ( )		x			x			x	En todas las actividades planeadas y ejecutadas buscaron el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes. .
J. Competencia socio pedagógica ( )		x			x			x	Evidenció en su planeación tener conocimiento de las diferentes problemáticas presentes en el entorno y se motivó a los estudiantes a plantear soluciones para estas.

3. Teniendo en cuenta el área de la asignatura observada, identifique la(s) competencia(s) que el docente está promoviendo en sus estudiantes durante el desarrollo de la clase: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia ciudadana ( )		X			X			X	Durante el desarrollo de la sesión la docente logró que los estudiantes reflexionaran sobre la importancia que tiene conocer a su municipio.
B. Competencia científica social ( )		x			x			x	Con las actividades desarrolladas en la sesión se logró que los niños reflexionaran sobre la importancia de indagar y conocer de diferentes fuentes las generalidades de su municipio.
C. Competencia científica natural ( )									
D. Competencia matemática ( )									
E. Competencia comunicativa ( )									

<b>4. El contenido que presenta el docente se relaciona con el objetivo o propósito de la clase.</b>		x			x			x	El contenido desarrollado fue coherente con el propósito de la clase se evidenció esto en las actividades planeadas y ejecutadas.
<b>5. El docente deja claro el referente teórico (las categorías teóricas-científicas, principios y leyes centrales del saber) en el que se apoya la clase.</b>									
<b>6. El docente propone a los estudiantes realizar análisis que den cuenta del conocimiento histórico, social, político que apoya y fundamenta la contextualización del conocimiento y permite la mirada de la disciplina o asignatura desde enfoques interdisciplinarios e integradores.</b>									
<b>7. Propone estrategias de enseñanza o formas de organización de los estudiantes que tomen en consideración la situación grupal: aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo.</b>		x			x			x	Las estrategias lúdicas permiten el trabajo colaborativo de los estudiantes, de esta manera se logra fomentar valores como la solidaridad, el respeto y la tolerancia.
<b>8. La clase se</b>	x				x			x	La docente



centra en una metodología magistral.								sólo es la guía y orientadora del proceso de enseñanza.
9. Se proponen estrategias didácticas <i>activas de aula</i> que permitan la transferencia de conocimientos a los estudiantes: análisis de casos, debates, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.		x			x		x	Las sesiones fueron planeadas con el fin de lograr el conocimiento, valoración, y reafirmar la identidad cultural de los niños con su municipio.
10. Se proponen estrategias didácticas de <i>contacto directo con diversos contextos reales</i> que permiten la vinculación de los estudiantes a contextos concretos para conocer las <i>dinámicas del área</i> .								
11. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		x			x		x	Se utilizaron diferente recursos: material didáctico lúdico, copias, imágenes, colores. Estos mantuvieron activos a los estudiantes.
12. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales tecnológicos que buscan un aprendizaje más innovador								

significativo del estudiante.									
13. El docente utiliza forma pertinente el entorno (físico, social y natural) como mediador que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		x			x			x	El docente lleva a sus estudiantes a reconocer diversos lugares tradiciones y su importancia histórica.
14. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento crítico.		x			x			x	Se pretende que los estudiantes reflexionen acerca de la importancia de apropiarse de su cultura, para ellos sean transmisores de este legado a las generaciones futuras-
15. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes.		x			x			x	
16. En la clase se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes.		x	Se parte de la activación de los conocimientos previos y éstos son utilizados en forma acertada por la docente para el desarrollo de la clase.						
17. En la clase se evalúan los					x	La docente durante el			

componentes del saber o conocimiento, saber hacer (habilidades, destrezas, procedimientos) y del ser y convivir (actitudes, valores).						desarrollo de la clase evalúa permanentemente los conocimientos que van adquiriendo los estudiantes reforzando valores al mismo tiempo .			
18. Propone retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes, cuando lo ameriten o solicitan.		x			x			x	En todo el desarrollo de la sesión la realiza retroalimentación del contenido de la clase.
19. Promueve reflexión académica desde las problemáticas personales, sociales o ambientales.								X	Se logra llevar a los estudiantes a cerca de la necesidad de conocer y apropiarse de los aspectos relevantes de su municipio para valorar sus raíces.
<b>ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA : identifique la coherencia entre todos los elementos del currículo (de clase)</b>	<b>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR</b>  En todos los momentos de la clase se notó coherencia entre todos elementos del currículo, unido a esto las estrategias lúdicas implementadas llevaron al logro del objetivo propuesto.								
Las competencias u objetivos de aprendizaje que orientan el diseño de la asignatura guardaron	La planeación del objetivo de aprendizaje, el diseño y ejecución de la diferentes estrategias utilizadas en la clase y así con la evaluación de la misma demostraron ser acordes y pertinentes durante todo el desarrollo de la sesión .								

correspondencia con el desarrollo y el cierre de la clase: <b>SI</b> ( x ) <b>NO</b> ( )	
--	--

**FORMATO DE DIARIO DE CAMPO**

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

**A. Datos institucionales**

Nombre de la Institución:

**Institución educativa técnica Tajamar**

Ciudad en la que se encuentra la institución:

**Soledad (Atlántico)**

**B. Información de la Asignatura**

Nombre de la Asignatura:

**Ética**

Área al que pertenece la Asignatura:

**Sociales**

**C. Información de la Clase observada**

Tema central de la clase:

**El respeto**

Horario de la observación:

**4:00 a 5:00 pm**

Propósito formativo u objetivo de la clase (preguntar al docente que orientará la clase): **Par observado:** Heiddy Quintero - **Par observador:** Julie Caña

No. de estudiantes: **36**

Organización del aula de clases:

- a) Puestos individuales ( X )
- b) Por parejas ( )
- c) Por grupos ( )
- d) Tipo asamblea (semicírculo o forma de herradura) ( )

Dibuje un esquema en el que se evidencie la organización de los actores de la clase (Docente, estudiantes, mobiliario, etc. )

**Registro de eventos observados:**

La docente saluda y explica a sus estudiantes las normas de la clase, los niños se
Apropian de la información, la profesora hace un sondeo con preguntas para activar los
Conocimientos, los niños participan activamente; se plantea el objetivo de la clase, se
Les muestran imágenes en el video Beam acordes al temática, se escuchan intervenciones

de los chicos, en las que hacen asociaciones con su vida cotidiana. Presentación
Del tema y conceptos, la clase se sigue desarrollando en torno a preguntas.
Para realizar una actividad en clase se dividen en grupos de 5 integrantes, se reparten
roles dentro del grupo para el trabajo colaborativo, se explican las reglas y lo que se
Realizará cada grupo. La profesora se pasea por cada grupo observando el trabajo, se
Realiza al final un mapa conceptual en el que se explican las ideas claves sobre el
Tema. Los chicos realizan autoevaluación.

CUADRO: DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS DEL PERFIL DEL DOCENTE

Descriptores de las competencias del perfil del docente	Inicio		Comentario o Evidencia cualitativa	Desarrollo		Comentario o Evidencia cualitativa	Final		Comentario o Evidencia cualitativa
	Se evidencia			Se evidencia			Se evidencia		
	No	Si		No	Si		No	Si	
1. Presenta a los estudiantes de manera explícita el propósito de la clase (objetivo, meta, etc.)		x	La docente dio a conocer el objetivo de la clase		X	Da a conocer conceptos claves para el trabajo en clases		X	Se construye un mapa conceptual y se hacen autoevaluaciones
2. Su clase hace referencia o se relaciona de manera directa con alguna de las siguientes la(s) competencia(s) pedagógica(s) a la que tributa. Es decir, se hace evidente la relación con una o varias competencias pedagógicas: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.		X			X			X	
A. Competencia conocimiento pedagógico ( )		X	Se evidencian elementos participativos acordes a la						

			método-logia						
B. Competencia planificación y diseño curricular ( ).		X	Se evidencia un ambiente adecuado al contexto						
C. Competencia Conocimiento o Dominio Disciplinar					X	Dominio del tema			
D. Competencia promoción de aprendizajes a través de estrategias de enseñanza ( ).					X	Se realizaron actividades acordes a la edad y contexto			
E. Competencia evaluación y retroalimentación de los aprendizajes ( ).					X	Los estudiante asocian el tema al contexto y brindan ejemplos claros			
F. Competencia atención a la diversidad e inclusión ( ).					X	Se respeta la diversidad de pensamiento			
G. Competencia mejoramiento continuo, innovación e investigación ( ).		X	Se promueve el respeto dentro y fuera del aula		X	Se evidencia claramente			
H. Competencia acompañamiento y tutorías a estudiantes ( ).					X	La docente estuvo atenta en el trabajo colaborativo que se realizó			
I. Competencia ciudadana transversal en su área ( )		X	Se manejó ejemplos claros asociados al contexto		X	Ejemplos acordes a las competencias			
J. Competencia socio pedagógica ( )					X	El tema fue tratado acorde a la madurez de			

						los niños			
3. Teniendo en cuenta el área de la asignatura observada, identifique la(s) competencia(s) que el docente está promoviendo en sus estudiantes durante el desarrollo de la clase: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.		X			X			x	
A. Competencia ciudadana ( )		x	Busca fomentar el respeto entre los estudiantes						
B. Competencia científica social ( )								X	El tema aporta a formar mejores personas respetuosos en su entorno escolar
C. Competencia científica natural ( )									
D. Competencia matemática ( )									
E. Competencia comunicativa ( )		X	Buena expresión de ideas.						
4. El contenido que presenta el docente se relaciona con el objetivo o propósito de la clase.		X	Manejo acorde al objetivo						
5. El docente deja claro el referente teórico (las categorías teóricas-científicas, principios y leyes centrales del saber) en el que se apoya la					X	Manejo de concepto y teoría enmarcada en el tema			

clase.									
6. El docente propone a los estudiantes realizar análisis que den cuenta del conocimiento histórico, social, político que apoya y fundamenta la contextualización del conocimiento y permite la mirada de la disciplina o asignatura desde enfoques interdisciplinarios e integradores.		x	La docente maneja e involucra a sus estudiante para contextualizar desde la temática hacia el contexto						
7. Propone estrategias de enseñanza o formas de organización de los estudiantes que tomen en consideración la situación grupal: aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo.					X	Trabajo colaborativo			
8. La clase se centra en una metodología magistral.	X		Hay Participación espontanea						
9. Se proponen estrategias didácticas <i>activas de aula</i> que permitan la transferencia de conocimientos a los estudiantes: análisis de casos, debates, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.					X	Participación y trabajo colaborativo, presentación de carteleras			
10. Se proponen estrategias didácticas de <i>contacto directo con diversos contextos reales</i> que permiten la vinculación de los					X	Se observan claramente			



estudiantes a contextos concretos para conocer las <i>dinámicas del área.</i>									
11. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.					X	Desarrollo activo de la clase, trabajo grupal y mapas conceptuales			
12. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales tecnológicos que buscan un aprendizaje más innovador significativo del estudiante.		X	Uso de video Beam						
13. El docente utiliza forma pertinente el entorno (físico, social y natural) como mediador que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		x	establece con ayuda de los niños semejanzas y diferencias de acuerdo al contexto						
14. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento crítico.		X	La docente lleva con preguntas a los niños a tratar el tema						
15. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento investigativo de los		X	Por cuanto se parte de los conocimientos previos de los estudiantes.						

estudiantes.									
16. En la clase se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes.		X	En este momento se evidencia						
17. En la clase se evalúan los componentes del saber o conocimiento, saber hacer (habilidades, destrezas, procedimientos) y del ser y convivir (actitudes, valores).					X	Cuando los estudiantes establecen ejemplos claros relacionados con la cotidianidad			
18. Propone retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes, cuando lo ameriten o solicitan.					X	Cada estudiante brindaba oportunamente sus ideas y la profesor aclaraba si era necesario			
19. Promueve reflexión académica desde las problemáticas personales, sociales o ambientales.		X	Sobre todo porque es uno de los puntos álgido en la institución						
<b>ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA : identifique la coherencia entre todos los elementos del currículo (de clase)</b>	<b>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR</b> La docente se preparó; mostró manejo del tema y consiguió el objetivo propuesto								
Las competencias u objetivos de aprendizaje que orientan el diseño de la asignatura guardaron correspondencia con el desarrollo y el cierre de la clase: <b>SI (X ) NO ( )</b>	Totalmente se enmarcan las competencias que se mostraron durante el desarrollo de la clase								

**FORMATO DE DIARIO DE CAMPO.**  
**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

**A. Datos institucionales**

Nombre de la Institución: Institución Educativa Técnica Tajamar  
Ciudad en la que se encuentra la institución: Soledad

**B. Información de la Asignatura**

Nombre de la Asignatura: Ciencias Sociales  
Área al que pertenece la Asignatura: Ciencias Sociales

**C. Información de la Clase observada**

Tema central de la clase: Sesión 1 Tomatodo sabelotodo  
Horario de la observación: 1:30 a 3:00 pm

Docente observado: Heiddy Quintero                      Docente Observador: Julie Caña

- Propósito formativo u objetivo de la clase (preguntar al docente que orientará la clase): Aplicar estrategias lúdicas para afirmar la identidad cultural del Municipio de Soledad en el marco de la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa del Municipio de Soledad.

No. de estudiantes: 36

Organización del aula de clases:

- a) Puestos individuales ( )
- b) Por parejas ( )
- c) Por grupos ( )
- d) Tipo asamblea (semicírculo o forma de herradura) (X)

Dibuje un esquema en el que se evidencie la organización de los actores de la clase (Docente, estudiantes, mobiliario, etc.)

**Registro de eventos observados:**

La docente saluda a sus estudiantes como acostumbra, los chicos están organizados en forma de
Círculo, para las explicaciones pertinentes de la sesión, la docente aclara que el trabajo se
Realizará en grupos. Les dice a los chicos el nombre del proyecto y otras explicaciones
que tienen que ver con el objetivo del proyecto. Inmediatamente les pide que se formen en seis
Grupos de cinco estudiantes los estudiantes se ven motivados e interesados en participar, todos
Levantán la mano para responder dentro de la actividad; la profesora entrega unas fichas que
Son unas caritas felices, pues durante la actividad los chicos tendrán que poner caritas en el

Tomatodo, cuando acierten o no una pregunta. Cada chico de cada grupo logra participar, los
Chicos entusiastas no quieren que acabe la actividad.
Terminada la primera actividad con el tomatodo, la docente le indica al grupo que se realizara la
Segunda actividad que lleva por nombre concéntrese, en la cual deben armar parejas y tener en
Cuenta las imágenes que han sacado otros compañeros. En las dos actividades hay ganadores,
Terminada la actividad número dos, los chicos se disponen a trabajar en el álbum con las
Imágenes y frases que la docente le trajo para complementar el trabajo.
Antes de terminar la docente les hace un recorderis de todo lo aprendido durante las
Actividades.

CUADRO: DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS DEL PERFIL DEL DOCENTE

Descriptores de las competencias del perfil del docente	Inicio		Comentario o Evidencia cualitativa	Desarrollo		Comentario o Evidencia cualitativa	Final		Comentario o Evidencia cualitativa
	Se evidencia			Se evidencia			Se evidencia		
	No	Si		No	Si		No	Si	
1. Presenta a los estudiantes de manera explícita el propósito de la clase (objetivo, meta, etc.)		x	De forma muy clara y al nivel de comprensión de los estudiantes		x			x	Se reafirma el objetivo de forma clara y de esta manera se pone en evidencia que se ha logrado lo propuesto.

2. Su clase hace referencia o se relaciona de manera directa con alguna de las siguientes la(s) competencia(s) pedagógica(s) a la que tributa. Es decir, se hace evidente la relación con una o varias competencias pedagógicas: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.									
A. Competencia conocimiento pedagógico ( )		x	La docente realizo activación de conocimientos previos y saber que conocían los estudiantes		x	Centrada en los estudiantes dándole participación y teniendo en cuenta el nivel cognitivo de los estudiantes		x	Se enfatizó en el trabajo en equipo una de las fortalezas de la sesión realizada.
B. Competencia planificación y diseño curricular ( ).		x	La actividad planificada desde principio a fin		x	A pesar de las limitaciones de espacio y de manera general al ambiente de trabajo, se realizaron las actividades planificadas		x	La actividad final se realizó de manera organizada, sobre todo a los chicos les gusta lo manual y actividades motoras gruesas.
C. Competencia Conocimiento o Dominio Disciplinar		x	La docente manejó el tema y el grupo de manera acorde, tubo dominio sobre el proyecto.		x	En todo el desarrollo de la clase el docente demostró tener conocimiento de contenidos desarrollados		x	La docente finalizo su clase resaltando algunos puntos importantes de la temática trabajada

D. Competencia promoción de aprendizajes a través de estrategias de enseñanza ( ).		x	La docente utilizo estrategias lúdicas que permitieron llevar el conocimiento a los chicos		x	Se plantearon estrategias de trabajo cooperativo muy bien desarrolladas .		x	La docente maneja una actividad lúdico-motora para finalizar.
E. Competencia evaluación y retroalimentación de los aprendizajes ( ).		x			x			x	Desde el inicio de la clase hasta el cierre se fueron evaluando y retroalimentando los contenidos y el objetivo.
F. Competencia atención a la diversidad e inclusión ( ).		x			x			x	Se dio la oportunidad a todos los estudiantes reunidos en grupos de expresar su ideas y éstas fueron tenidos en cuenta por la docente.
G. Competencia mejoramiento continuo, innovación e investigación ( ).		x	Todas las actividades fueron innovadoras pues no se habían trabajado durante las clases de ciencias sociales		x			x	
H. Competencia acompañamiento y tutorías a estudiantes ( ).		x	La docente estuvo atenta a las participaciones de estudiantes, aclaro dudas si era necesario		x			x	
I. Competencia ciudadana		x			x			x	Todas las actividades

transversal en su área ( )								fueron planeadas y ejecutadas teniendo en cuenta el entorno, las aptitudes y necesidades de los estudiantes
J. Competencia socio pedagógica ( )		x	La sesión fue diseñada para que los estudiantes identifiquen su municipio, se manejen dentro de él, lo conozcan.		x			x Evidenció en su planeación tener un buen de conocimiento de las diferentes problemáticas que se dan en el entorno
3. Teniendo en cuenta el área de la asignatura observada, identifique la(s)s competencia(s) que el docente está promoviendo en sus estudiantes durante el desarrollo de la clase: SEÑALE CUÁL O CUÁLES.								
A. Competencia ciudadana ( )		x	Durante el desarrollo de la clase, bajo algunas situaciones la docente trato de que los niños entendieran la idiosincrasia del municipio.		x			x El identificarse dentro de un municipio como soledad los hará pertenecientes a su cultura.
B. Competencia científica social ( )		x			x			x El trabajar sobre esta sesión hizo que los estudiantes conocieran más sobre su municipio y los acerca a la

									realidad de vivir en el
C. Competencia científica natural ( )									
D. Competencia matemática ( )									
E. Competencia comunicativa ( )									
4. El contenido que presenta el docente se relaciona con el objetivo o propósito de la clase.		x			x			x	El contenido de la sesión se manejó acorde a lo expresado dentro de los objetivos de la misma.
5. El docente deja claro el referente teórico (las categorías teóricas- científicas, principios y leyes centrales del saber) en el que se apoya la clase.									
6. El docente propone a los estudiantes realizar análisis que den cuenta del conocimiento histórico, social, político que apoya y fundamenta la contextualización del conocimiento y permite la mirada de la disciplina o asignatura desde enfoques interdisciplinarios e integradores.									



7. Propone estrategias de enseñanza o formas de organización de los estudiantes que tomen en consideración la situación grupal: aprendizaje en equipo, colaborativo o cooperativo.		x			x			x	La docente organizo durante todo el trabajo de las sesiones a los chicos en trabajo colaborativo
8. La clase se centra en una metodología magistral.	x			x			x		La docente organizo y recreo con los estudiantes una sesión dinámica en el que los protagonista fueron los estudiantes, cambio la organización del curso y partió dela lúdica.
9. Se proponen estrategias didácticas <i>activas de aula</i> que permitan la transferencia de conocimientos a los estudiantes: análisis de casos, debates, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.		x			x			x	Las estrategias didácticas fueron muy activas, los estudiantes pudieron expresar sus ideas y conocimientos y éstos fueron tenidos en cuenta
10. Se proponen estrategias didácticas de <i>contacto directo con diversos contextos reales</i> que permiten la vinculación de los estudiantes a contextos concretos para conocer las <i>dinámicas del área</i> .									
11. El docente utiliza forma diversa y		x			x			x	Se utilizaron diferente recursos: video

activa diferentes recursos o materiales que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.									beam. Computadores, copias, imágenes, colores. Tomatodo, cartulinas papel de colores, estos mantuvieron activos a los estudiantes durante el inicio y finalización.
12. El docente utiliza forma diversa y activa diferentes recursos o materiales tecnológicos que buscan un aprendizaje más innovador significativo del estudiante.		x			x			x	Se hizo un buen uso de los recursos y esto ayudó a conseguir el objetivo de la clase
13. El docente utiliza forma pertinente el entorno (físico, social y natural) como mediador que buscan un aprendizaje más significativo del estudiante.		x			x			x	El docente lleva a sus estudiantes a pensar sobre el conocer su municipio, identificar lugares y apropiarse de sus riquezas.
14. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento crítico.									
15. El diseño de la asignatura evidencia de manera directa y explícita la promoción del pensamiento investigativo de los									

estudiantes.									
16. En la clase se evalúan los conocimientos previos de los estudiantes.		x	Se parte de la activación de los conocimientos previos y éstos son utilizados en forma acertada por la docente para el desarrollo de la clase.						
17. En la clase se evalúan los componentes del saber o conocimiento, saber hacer (habilidades, destrezas, procedimientos) y del ser y convivir (actitudes, valores).		x	Durante el inicio la docente evalúa los conocimientos que traen los estudiantes		x	A través del desarrollo los chicos ponen en práctica lo aprendido contestando diversas preguntas		x	A través de reflexiones los chicos expresan lo importante que tiene el municipio.
18. Propone retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes, cuando lo ameriten o solicitan.		x			x			x	En todo el desarrollo de la clase se realiza retroalimentación del objetivo y el contenido de la clase.
19. Promueve reflexión académica desde las problemáticas personales, sociales o ambientales.								x	Los estudiantes a través de sus reflexiones se muestran interesados en aprender más sobre el municipio que los acogió.
<b>ALINEACIÓN CONSTRUCTIVA : identifique la coherencia entre</b>	<b>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR</b> Desde el inicio de la actividad se muestra coherencia con la sesión a desarrollar, los estudiantes se muestran motivados e interesados en aprender más sobre el municipio de								

<b>todos los elementos del currículo (de clase)</b>	soledad, donde viven desde hace ya varios años.
Las competencias u objetivos de aprendizaje que orientan el diseño de la asignatura guardaron correspondencia con el desarrollo y el cierre de la clase: <b>SI</b> ( ) <b>NO</b> ( )	La clase fue organizada y planeada según los criterios, estándares básicos y competencias del MEN, dando coherencia y originalidad a la innovación organizada por la docente.

**Anexos 8: Formatos de interpretación de la observación por pares.**

A continuación se presenta la interpretación de la observación entre pares realizada por la docente Heiddy Quintero (observador) a la docente Liliana Zambrano (observado).

<b>OBSERVACIÓN ENTRE PARES</b>		
<b>ÍTEMS</b>	<b>ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN</b>	<b>DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN</b>
<b>Presentación del propósito de la clase.</b>	El propósito de la clase fue presentado en forma clara, los refuerza constantemente en todos los momentos de la clase. De esta manera se pone en evidencia que se ha logrado lo propuesto	El objetivo de aprendizaje se reafirma a lo largo de la clase de forma clara, dejando ver todos los aspectos que se trabajarán en la sesión. En un lenguaje comprensible para los estudiantes.
<b>Relación de la clase con competencias pedagógica.</b>	Las actividades planeadas y ejecutadas están acordes al currículo de la institución, teniendo en cuenta la edad y los intereses de los estudiantes lo que facilitó el aprendizaje La docente domina con propiedad el tema desarrollado El uso del material se convirtió en una verdadera herramienta significativa de aprendizaje. Se aplicaron estrategia de trabajo colaborativo, con las actividades Se promovió la auto-reflexión lo que hizo la clase muy activa.	Se presenta activación de conocimientos previos. La clase se ejecutó de manera organizada y basada en el contenido curricular. La planeación fue contextualizada, permitió reflexión para los estudiantes. Se empleó actividad lúdica y al mismo tiempo trabajo colaborativo. Hay retroalimentación de conceptos. Se hace un cierre repasando conceptos claves.

<b>Contenido relacionado con el propósito de la clase</b>	El contenido y el propósito están acordes, planteados en forma clara y concreta Se observa relación y coherencia con respecto al plan de estudio y las temáticas están basadas en los objetivos y en las competencias propias del área	Se evidencia coherencia entre el plan de estudio, las competencias propias del área de Ciencias Sociales, los contenidos, los objetivos de la clase, lo que va acorde con los intereses y necesidades de los estudiantes teniendo cuenta el contexto.
<b>Referente teórico en el que se apoya la clase</b>		El desarrollo de la clase se fundamentó en los conceptos teórico de Castañeda (2016), quien afirma: <i>El éxodo de personas nativas de otros lugares hacia Soledad no implica la pérdida de la identidad cultural. Toda sociedad se transforma pero no pierde su identidad, que se sustenta y soporta en la tradición, porque la cultura no se hereda, se aprende.</i>
<b>Clase centrada en la dinámica magistral</b>	No se evidencia la clase magistral. La actividad propuesta lleva a la participación activa de los estudiantes, a través de la observación de videos y con preguntas que permiten la reflexión.	La clase se fundamenta en estrategias lúdicas, centradas en los estudiantes, dándoles una amplia participación y permitiendo realizar trabajo colaborativo, los alumnos crearon sus propias estrategias de aprendizaje y reafirmaron valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia.
<b>Estrategias didácticas activas de aula</b>	La clase fue dinámica y divertida Se le observa a la docente siempre orientando y guiando el aprendizaje Se realizan actividades enfocadas al trabajo colaborativo.	Se Utilizan Estrategias Lúdicas que favorecen el trabajo colaborativo y en forma llamativa y motivadora para los estudiantes, lo que favorece la adquisición de conocimientos Se utilizó material didáctico, creado por la docente, con diversos materiales y atractivos colores, se convirtió en una verdadera herramienta para el aprendizaje significativo.
<b>Promoción del pensamiento crítico en clases</b>	La docente enfatiza sobre la importancia de aplicar lo desarrollado en la clase en su ambiente familiar y social, permitiendo una reflexión crítica del contexto.	Se muestra que lo llamativo del contenido y su relación con las vivencias cotidianas de los estudiantes facilitan la adquisición del conocimiento. Los estudiantes pudieron reconocer diversos elementos básicos de la cultura y la historia de su municipio, lo que reflexionar acerca de la importancia de apropiarse de su cultura, para convertirse en transmisores de este legado a las generaciones futuras.
<b>Promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes</b>	Se observa dedicación e investigación	La temática tratada ha sido planeada y ejecutada para hacer de la clase un espacio de aprendizaje motivador Las estrategias utilizadas crean en los estudiantes de la necesidad de indagar y conocer para apropiarse de los aspectos relevantes de su municipio y así valorar sus raíces.

<b>Evaluación de conocimientos previos de los estudiantes</b>	Se parte de la activación de los conocimientos previos, con preguntas centradas en las vivencias de los estudiantes y éstos son utilizados en forma acertada por la docente para el desarrollo de la clase.	Se activan las ideas o conocimientos previos de los estudiantes y son el punto de partida utilizados por la docente para orientar el desarrollo de las actividades propias de la clase..
<b>Evaluación de los componentes del saber, saber hacer y del ser</b>	Los niños manifestaron ejemplos concretos relacionados con el tema de la clase. Con unas pregunta reflexivas que generan un cambio de conducta Las competencias desarrolladas fueron pertinentes teniendo en cuenta el tema tratado, edad e intereses de los estudiantes.	Se evidencia en la planeación tener un buen de conocimiento de las diferentes problemáticas que se dan en el entorno. Se Evalúan Continuantemente los conocimientos y aptitudes adquiridos por los estudiantes, durante la clase y de esta manera se va reorientando el desarrollo de las actividades durante la clase.
<b>Retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes</b>	Durante todos los momentos de la clase se observó retroalimentación de conocimientos para no dejar dudas.	Se realiza retroalimentación del objetivo y el contenido de la clase, permitiendo ampliar y aclarar dudas que se presentan y se promueve la reflexión en los alumnos. La docente estuvo siempre en actitud de escucha y acompañamiento que se dio en forma adecuada permitiendo afianzar los conocimientos en los instantes necesarios
<b>Incorporación de referentes de apoyo de autoría del docente</b>	La docente utiliza ejemplos de la cotidianidad para ejemplificar a los estudiantes sobre el tema tratado.	La docente destaca a través de ejemplos claros conocimientos no teóricos sobre la cotidianidad del tema desarrollado con los estudiantes, llevándolos a establecer relaciones, sobre lo aprendido antes y durante la sesión.

A continuación se presenta la interpretación de la observación entre pares realizada entre la docente Julie Caña (observado) y la docente Liliana Zambrano (observador).

OBSERVACIÓN ENTRE PARES.		
ÍTEMS	ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN	DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN
<b>Presentación del propósito de la clase.</b>	El propósito de la clase fue expresado de forma muy clara y al nivel de  Comprensión de los estudiantes.	Constantemente reafirma el objetivo a lograr en las sesiones de trabajo. A través de cada una de las actividades lo reafirma.
<b>Relación de la clase con competencias pedagógica.</b>	La clase fue planeada de manera reflexiva, para cumplir con el propósito de la misma, los chicos se les trabajo activación de conocimientos previos, relacionaron lo que veían con la vida	Se hacen en la explicación de conceptos propios de la disciplina en el desarrollo de la sesión, la temática planeada se encuentra acorde con la planeación, es acorde con los intereses de los estudiantes. Motivó y activó los conocimientos previos de los chicos,

	cotidiana.	utilizo estrategias lúdico-pedagógicas que fortalecen el aprendizaje de los estudiantes.
<b>Contenido relacionado con el propósito de la clase</b>	El contenido desarrollado estuvo muy acorde con el objetivo de la clase.	El contenido desarrollado fue coherente con el propósito de la clase se evidenció esto en las actividades planeadas y ejecutadas.
<b>Referente teórico en el que se apoya la clase</b>	La docente utiliza el contexto como referente.	la docente muestra conocimiento sobre formas de trabajo concernientes al trabajo disciplinar que desarrolla durante la sesión
<b>Clase centrada en la dinámica magistral</b>	La clase se centró en los estudiantes. utilizando los conocimientos previos, sus preguntas e inquietudes lo que permitió que los estudiantes fueran el centro de la clase.	No se evidencia la clase magistral, Con la implementación de la estrategia lúdica la clase estuvo centrada en los estudiantes, dándoles una amplia participación en la activación de conocimientos previos, se observó un cambio hasta en la forma como está organizada la clase.
<b>Estrategias didácticas activas de aula</b>	Las estrategias didácticas fueron muy activas, los estudiantes pudieron expresar sus ideas y conocimientos y éstos fueron tenidos en cuenta.	Las sesiones fueron planeadas con el fin de lograr el conocimiento, valoración, y reafirmar la identidad cultural de los niños con su municipio.  las actividades fueron bastante lúdicas, cada una llevada a los estudiantes de forma clara, permitiendo así la participación activa de los estudiantes.
<b>Promoción del pensamiento crítico en clases</b>	La docente durante la clase utiliza el contexto de los estudiantes para que tengan un punto crítico y reflexivo.	El contenido tratado lleva al estudiante a un apropiarse de un conocimiento importante para su vida. Llevando a los estudiantes a reconocer diversos lugares tradiciones y su importancia histórica, para que reflexionen acerca de la importancia de apropiarse de su cultura, para que ellos sean transmisores de este legado a las generaciones futuras, y a su vez aporten desde muy pequeños acciones que fortalezcan su cultura.
<b>Promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes</b>	Durante la realización de la clase la docente utiliza preguntas para establecer que tanto observan los niños el contexto en el que se desenvuelven, y de esta manera averiguar que tanto conocen las	la sesión ha sido diseñada para que los niños se motiven y estén interesados en ampliar los conocimientos que poseen, cada espacio que utiliza la docente está enmarcado en promover la investigación por parte de los

	ocupaciones de las personas del barrio.	educandos.
<b>Evaluación de conocimientos previos de los estudiantes</b>	Se parte de la activación de los conocimientos previos y éstos son utilizados en forma acertada por la docente para el desarrollo de la clase	Se parte de la activación de los conocimientos previos y éstos son utilizados en forma acertada por la docente para el desarrollo de la clase.  durante la sesión a través de preguntas la docente investiga sobre los conocimientos que traen los chicos.
<b>Evaluación de los componentes del saber, saber hacer y del ser</b>	La docente durante el desarrollo de la clase evalúa permanentemente los conocimientos que van adquiriendo los estudiantes reforzando valores al mismo tiempo.	La docente durante el desarrollo de la clase evalúa permanentemente los conocimientos que van adquiriendo los estudiantes reforzando valores al mismo tiempo, cada estudiante venía con un conocimiento dentro de la actividad lo ha reforzado, lo ha aclarado y se propone aspectos por mejorar.
<b>Retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes</b>	En todo el desarrollo de la clase se realiza retroalimentación del objetivo y el contenido de la clase.	Se realiza retroalimentación del contenido en los diferentes momentos de la clase, la docente le aclare dudas a los estudiantes y permite que ellos realicen apreciaciones o conjeturas acerca de la temática
<b>Incorporación de referentes de apoyo de autoría del docente</b>		La docente recurre a vivencias personales como habitante del municipio de Soledad, para destacar la importancia de conocer y valorar su cultura y su historia.

A continuación se presenta la Interpretación de la observación entre pares realizada entre la docente Heiddy Quintero (observado) y la docente Julie Caña (observador).

OBSERVACIÓN ENTRE PARES		
ÍTEMS	ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN	DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN



<b>Presentación del propósito de la clase.</b>	La docente da a conocer los propósitos y conceptos claves de la clase en forma clara.	La docente da a conocer el objetivo de la clase en forma clara y al nivel de comprensión de los estudiantes.
<b>Relación de la clase con competencias pedagógica.</b>	<p>Las actividades planeadas y desarrolladas presentan elementos acorde a una metodología dinámica que permite la participación de los estudiantes en todo momento, en un ambiente de camaradería y sana competencia adecuado al contexto.</p> <p>Demostrando así un adecuado dominio del tema y realizando actividades teniendo en cuenta la edad de los estudiantes mediante el empleo del trabajo colaborativo</p> <p>Las competencias desarrolladas fueron pertinentes teniendo en cuenta el tema tratado.</p>	<p>La docente enfatizó mucho en el trabajo colaborativo, lo cual permitió un ambiente adecuado y buen desarrollo de las actividades planeadas.</p> <p>La clase estuvo organizada y planificada adecuadamente, había dominio del tema, empleando estrategias lúdicas.</p>
<b>Contenido relacionado con el propósito de la clase</b>	Los contenidos están acorde a los propósitos de la clase los cuales se pueden identificar en forma clara y concreta ,relacionados a la vez con el plan de estudio de la institución	<p>Se observa relación del contenido con el plan de estudio, las temáticas se contemplan tan de forma clara y concreta.</p> <p>El plan de clases está basado en los objetivos y en las competencias propias del área, edad ,intereses y necesidades de los estudiantes</p>
<b>Referente teórico en el que se apoya la clase</b>	Manejo de contexto y teoría enmarcadas en el tema.	Considero que están enmarcadas en el contexto.
<b>Clase centrada en la dinámica magistral</b>	La clase en ningún momento se desarrolló de forma magistral , se da participación espontánea por parte de los estudiantes en cada momento	No se evidencia clase desarrollada de forma magistral ,la docente organizó y ejecutó una serie a sesiones de manera dinámica, donde los protagonistas fueron los estudiantes ,empleando la lúdica como elemento fundamental para el aprendizaje.

<b>Estrategias didácticas activas de aula</b>	Se realizan actividades lúdicas enfocadas al trabajo colaborativo guiadas por la docente	Se realizaron actividades lúdicas acordes a la edad e intereses de los estudiantes, enfocadas al trabajo colaborativo .Ellos mostraron motivación y dinamismo durante su desarrollo.
<b>Promoción del pensamiento crítico en clases</b>	La docente hace uso preguntas durante el desarrollo de toda la clase, las cuales permiten un análisis y reflexión crítica del contenido tratado.  Los niños manifestaron ejemplos concretos acordes a su edad	la docente emplea preguntas que permiten una reflexión crítica teniendo en cuenta el nivel intelectual de los estudiantes
<b>Promoción del pensamiento investigativo de los estudiantes</b>	Se evidencia porque se parte de los conocimientos previos del estudiante el cual muestra el interés por ampliar conceptos claves	Se observa en este aspecto que el desarrollo de este tipo de actividades para tratar el tema , despierta y genera el espíritu investigativo
<b>Evaluación de conocimientos previos de los estudiantes</b>	Antes de comenzar el desarrollo de la clase se formulan preguntas para identificar los conocimientos previos y así continuar con el desarrollo de las actividades	Antes de iniciar cada sesión se realizan preguntas poder orientar, descubrir inquietudes y fortalezas para el desarrollo de las actividades
<b>Evaluación de los componentes del saber, saber hacer y del ser</b>	Presente durante cada uno de los momentos de la clase relacionados con eventos de la cotidianidad	Presentes en cada uno de los momentos de la clase
<b>Retroalimentación o feedback oportuno a los estudiantes</b>	En los instantes necesarios y de manera oportuna la docente realiza la retroalimentación para aclarar o afianzar contenidos o conceptos claves	Durante toda la clase se realiza retroalimentación de los objetivos y del tema para aclarar dudas o llenar vacíos de información sobre el tema en cuestión
<b>Incorporación de referentes de apoyo de autoría del docente</b>		